I

Ex
Biblioth. Regia
Berolinenſi.

ms. gall. Fol. 169. Acc. 2499.

Analyse Nouvelle

des

Ouvertures

du Jeu des Echecs.

Par

le Major C. St. de Jaenisch,

Ex-professeur-adjoint de Mécanique rationnelle à l'Institut des Voies de Communication de la Russie, auteur des „Principes de l'équilibre et du mouvement" publiés en langue russe, des „Découvertes sur le Cavalier", chevalier de St. Anne 3me classe et de St. Stanislav 3me classe, &c.

Vol. I.

Se vend

A Paris, chez

I 2

Au Philidor de la Russie

Mr. A. de Pétroff

en témoignage

d'amitié et d'estime.

II

K 3

Analyse Nouvelle

des

Ouvertures

du Jeu des Echecs.

Au Philidor de la Russie

Mr. A. de Petroff

en témoignage

d'amitié et d'estime.

IV

[illegible]

Optarem ut aliquis omnis generis ludos mathema
tractaret et tam regularem seu legem rationem re
ret, quam artificia primaria traderet. Dici non po
quam nutta ad artem inveniendi utilia latent
ludis. Cujus rei ratio est quod homines in jocosis
geniosiores quam in seriis esse solent, cum magn
nobis succedunt quae cum delectatione peragimus

Maxime scientiae substant ludi qui unice a
eventum, nihil casui debent; in quibus haud du
eminet ludus scachicus seu regius, ubi duo
legatis, tribunis, equitis, peditibusque stipati, acc
confligunt, de quo justum opus sane ingenio
mum olim germanico sermone edidit Gustav
Selenus.

Leibnitii opera, editio Dutens, tomm. Vet
grosse Schrift

Discours préliminaire.

Le titre de cet ouvrage indique suffisamment qu'il s'agit d'un traité scientifique. L'analyse du jeu des échecs, comme celle des autres jeux de calcul, a beaucoup de rapport avec l'analyse mathématique, qui s'occupe également de combinaisons, qu'elles se fassent entre grandeurs ou non. La différence essentielle est que cette dernière ne considère que le nombre des différentes combinaisons, tandis que l'autre analyse traite spécialement de leur qualité intrinsèque. Pour ne parler ici que de la théorie des échecs, ses combinaisons sont si variées et si compliquées qu'elle est, sans doute, plus difficile que le calcul intégral.

L'auteur ~~de cet traité~~ ne connaît que trop bien le désavantage inévitable dont il est menacé. La grande majorité des joueurs d'échecs n'étudieront point son ouvrage, le trouvant trop aride et difficile. Quant aux hommes du monde, se faisant l'écho de quelques savans, ils trouveront ridicule d'avoir tant fait pour un jeu. Et ces mêmes hommes parleront

avec admiration de VII géomètres dont les travaux se sont réduits à de stériles spéculations sur la théorie des nombres ou sur l'application des probabilités aux jeux de hasard. Il suffit d'avoir une idée seulement de l'histoire du jeu des échecs pour comprendre toute la futilité d'une semblable critique. Qu'on cherche donc quelque malgré les travaux des auteurs éminens de toutes les nations depuis le XVIme siècle, des Lopez, des Salvio, des Ponziani, des Philidor, c'est encore de nos jours que se sont faites les découvertes les plus étonnantes dans la théorie des échecs sans qu'on puisse même prévoir quelle en sera la fin. Qu'on réfléchisse que depuis l'époque du renouvellement des lettres et des Sciences le génie humain, en fait de jeux de combinaison, n'a encore rien enfanté qui approchât seulement du jeu royal (jeu de schah)(x) mais qui en approchât seulement. Parmi les objets de pure convention ce jeu a donc acquis une stabilité bien éprouvée qui le rend parfaitement digne d'une étude scientifique. L'art de la guerre qui, comme celui des échecs

(x) Nous ne faisons pas remonter au-delà de XIIme siècle

celeè des échecs, est, (en quelque sorte,) la science des spéculations, a subi par le laps du temps, des modifications très-considérable. et est appelé, probablement, à en subir encore : autant vaudrait blâmer ceux qui essayent de le soumettre aux théories.

[Après avoir répondu aux hommes étrangers à la littérature de l'échiquier, il nous reste à justifier notre publication aux yeux des

---

ou XIIIme siècle le véritable jeu des échecs, avec la marche actuelle de ses pièces. On sait aujourd'hui qu'il est d'origine indo-persane, qu'il fut communiqué par les Arabes aux Espagnols qui le transmirent aux Italiens, aux Français et aux autres nations de l'Europe occidentale. Un critérium remarquable de cette origine nous est fourni par la Russie, qui seule reçut le jeu des échecs par la voie directe de l'Orient, probablement de ses anciens conquérans les Mogols. Aussi, en russe deux pièces dénaturées dans les langues de l'Europe occidentale, entière conservé leurs noms véritables, ce sont le général d'armée ou vizir (Persan et en russe) Ferz, dont les Occidentaux ont fait d'abord fierche, puis vierge, enfin dame ; cette curieuse étymologie n'est plus aujourd'hui sujette à aucun doute), et l'éléphant

connaisseurs. Si nous nous sommes décidés à mettre au jour cet ouvrage, c'est qu'une circonstance favorable de cette nature nous a mis à même de faire une étude approfondie de toutes les ouvertures du jeu des échecs et parce qu'ayant beaucoup de temps à l'étude des méthodes stratégiques, nous avons pu mettre dans notre travail plus de régularité logique que n'en fait habituellement. Nous croyons que on n'a point tenté jusqu'ici d'exposé plus complet que le nôtre des débuts tant réguliers qu'irréguliers. Il n'y en a pas un sur lequel nous n'ayons des choses nouvelles à dire, et par débuts nouveaux nous n'entendons que des coups d'attaque et de défense qui forment de véritables progrès de la théorie et nullement des combinaisons bizarres ou brillantes, mais fausses et inapplicables. Nous ne sommes pas de ceux qui s'approprient

---

(en russe stone, en arabe al fil dont les Italiens ont fait alfiero et les Français le fil puis le fol). Quant aux chars de guerre indiens (les tous les anciens Russes, par une bizarre confusion d'idées, les ont pris pour des vaisseaux (tadii).

les choses faites par autrui, A toutes les fois qu'il y avait lieu, nous avons ~~scrupuleusement~~ indiqué les sources où nous avions puisé.

Nous ne pouvons achever sans remercier publiquement Mr. Heydebrand de la Lausia pour différens conseils importans qu'il a bien voulu nous donner. Pendant notre dernier Séjour à Berlin nous avons travaillé conjointement avec lui à plusieurs ouvertures, dujeu qui paraissent tant dans notre traité, que dans l'ouvrage tout à fait supérieur de Mr. Heydebrand, imprimé ~~en~~ actuellement à Berlin.

~~Nous devons aussi beaucoup de remercîmens à~~ l'ouvrage tout-à-fait supérieur que Mr. Heydebrand a imprimé en ce moment en langue allemande. Nous devons aussi beaucoup de remercîmens à Mr. Bleeker de Berlin pour la gracieuse obligeance avec laquelle cet estimable savant a bien voulu mis à notre disposition les trésors de sa bibliothèque.

Dresde, ce 10 août 1842.

~~Analyse nouvelle des ouvertures~~
~~du jeu des échecs.~~

Introduction.

Théorie générale et classification des débuts.

1. On convient généralement de l'existence d'une théorie du jeu des échecs. Le grand nombre d'ouvrages écrits sur cette matière en fait foi. Mais qu'est-ce que la théorie des échecs ? ou autrement qu'est-ce qui est susceptible, dans ce jeu, d'une investigation et d'un développement théoriques, et qu'est-ce qui devra toujours rester proprement jeu ? Telle est la question qu'il convient de résoudre avant de se livrer à des considérations de détail.

2. En premier lieu, la nature même du jeu et des pièces dont on s'y sert, n'a permis d'établir certains préceptes, tant généraux que particuliers à chaque pièce (x). Tel est celui de gagner des temps, d'éviter d'en perdre et de se laisser donner des échecs à la découverte ; celui de placer ses pièces aux points où leur action est la plus grande etc. etc.

(x) Quant aux lois du jeu des échecs, voyez le ~~texte~~ mémoire placé à la fin de l'introduction.

On a déduit aussi des maximes particulières pour la manoeuvre des tours, des fous, des pions &c. Nous ne nous arrêtons point ici à ces règles, en grande partie connues depuis longtemps et que l'on trouve exposées, avec plus ou moins de détails, avec plus ou moins de système, dans les bons traités élémentaires de ce jeu.

B. Les pièces peuvent encore être considérées sous un autre rapport, celui de leur aptitude à donner le mat ou à conduire les pions à dame à la fin de la partie. Il en est résulté d'autres principes ou théorèmes du jeu des échecs très-importans et que l'on trouve aussi dans les bons ouvrages. Cette partie de la théorie laisse encore beaucoup à désirer, mais il est douteux que son perfectionnement, quel qu'il soit, puisse influer notablement sur la pratique du jeu. On a, à la vérité, assez bien analysé les fins de partie où il reste des pions seulement ainsi que certains cas simples renfermant des pions et des pièces (x). Mais les combi-

(x) L'auteur de cet ouvrage a augmenté, en 1837, le nombre de ces cas par la découverte d'un nouveau système de situations ~~où le tout et~~

naisons inspirées de la dernière espèce de jeux de partie
dont l'analyse ne saurait épuiser la variété, ad-
mettront difficilement un autre guide que l'expérien
(voyez d'ailleurs le n° 7).

4. Etant donnée une distribution de pièces sur
l'échiquier entièrement déterminée, on peut
se proposer certaines conditions à remplir. La situa-
tion même peut être choisie de façon à ce qu'il faille
une série de coups plus ou moins ~~ingénieux et~~
subtils et inattendus pour satisfaire aux conditions exigées.
Les problèmes les plus ingénieux et les plus
difficiles de tous sont les problèmes de qui perd
gagne. En ce genre, rien connu jusqu'à
rien qui puisse être comparé à quelques po-
sitions inventées par Mr. Petroff et imprimées
dans le Chess Player's Chronicle et le Pala-
mède.

5. La situation dont l'analyse forme la

---

dans laquelle le roi et le cavalier seuls forcent le
mat contre le roi accompagné de plusieurs pions. Voyez
la brochure intitulée: Découvertes sur le cavalier du
jeu des échecs par C. F. T. St. Petersbourg 1837. Chez
W. Graeff, libraire, place de l'amirauté.

dernier et la plus importante division de la théorie des échecs est la situation connue des pièces au commencement de la partie. Cette analyse constitue la théorie des débuts, fondée par Damiano et Lopez, développée en majeure partie par les grands maîtres italiens et augmentée depuis lors principalement par les soins des amateurs anglais. Elle est bien loin, cependant, d'avoir atteint toute la perfection désirable et cela à cause de l'extrême et incalculable variété de ses combinaisons. C'est dans l'intention de combler des lacunes importantes et de rectifier plusieurs erreurs que nous avons entrepris le présent ouvrage. Nous nous proposons d'y traiter en détail et sous de nouveaux points de vue tous les débuts de quelque importance, et nous espérons que le lecteur y rencontrera souvent des résultats inattendus. Nous avons principalement en vue de montrer le véritable esprit, la raison d'être de l'enchaînement de tous les débuts classiques, de prouver qu'ils sont vraiment tels en les comparant à tous les débuts imaginables, et de développer avec une rigueur mathématique les conséquences de la première faute commise soit dans l'attaque, soit dans la défense. Pour atteindre ce but, nous

allons être obligés de reprendre à ses commencemens la théorie des ouvertures du jeu, et d'inviter plus qu'on ne le fait communément sur ses principes philosophiques, fort négligés par les auteurs.

6. La théorie des débuts enseigne à mettre en action ses pièces de la manière la plus prompte et la plus avantageuse. Pour comprendre le véritable sens de cette théorie, il faut d'abord réfléchir à l'avantage que présente le trait. L'avantage du trait consiste à obliger son adversaire de diriger ses coups d'après les siens, de façon à ne lui laisser le choix qu'entre un petit nombre de mouvemens défensifs. C'est cet avantage qu'on appelle l'attaque. Il ne s'étend guère au delà du commencement de la partie, si l'adversaire ne commet point de fautes dans la défense. Le commencement peut, d'ailleurs, se prolonger plus ou moins longtemps, selon le mode de défense dont l'adversaire aura fait usage, et la durée de l'attaque peut ainsi servir de mesure à la valeur de la défense. Une défense qui aura fait durer l'attaque plus longtemps qu'une autre sera moins bonne et vice-versâ. C'est un fait remarquable

que, dans le jeu des échecs, les défenses noires bien
nent noirs vigoureuses donnent presque
toujours lieu à des combinaisons plus variées
et plus intéressantes que les défenses complètes;
aussi les grands joueurs les affectionnent-ils
de préférence, car la lutte y est prolongée et
animée. Il y a encore des attaques ou des
défenses hasardées, c'est-à-dire telles qu'elles
donnent plus mauvais jeu ou amènent
infailliblement la perte de la partie si l'adver-
saire joue tous les coups justes, et, qu'au contraire,
elles peuvent le faire perdre lui-même s'il né-
glige de faire ces coups. De cette espèce
sont p. ex. la plupart des gambits (x) ou débuts
dans lesquels on sacrifie un pion pour ~~[illegible]~~ F
confondre plus facilement l'adversaire et
renforcer son attaque ou sa défense (voyez
le n° 19 de ~~[illegible]~~ l'introduction). Les débuts ha-
sardés, quoiqu'à proprement parler condamnables
ne sauraient être omis dans aucun traité, à
cause du fréquent usage qu'on en fait et des
difficultés qu'ils présentent le plus souvent.
Pour éviter d'être mal compris, nous avertissons
ici que, dans la discussion des débuts, abstraction
faite des coups hasardés (voir plus haut),

(x) Tous les gambits ne sont point hasardés, tels ~~[illegible]~~ le sont p. ex.

nous appellerons meilleurs ou supérieurs
les coups d'attaque qui font durer l'attaque
plus longtemps, et moins bons ou inférieurs
ceux qui la font durer moins longtemps. Au
contraire, en fait de défense, nous nommerons
supérieurs les coups qui l'abrègent et infé-
rieurs ceux qui la prolongent.

7. Dans toute partie à but où, de deux côtés,
on aura joué tous les coups justes, l'avantage
du trait ~~de l'attaque~~ devra disparaître tôt
ou tard et à ~~partir~~ dater de cet instant l'attaque
ni la défense ne supportera de préférence à aucun côté.
~~La défense devra exactement balancer de part~~
~~et d'autre~~ La partie, dûment continuée, devra
alors être remise, s'il y a parité de forces, ou
bien celui qui aura sacrifié, comme dans
quelques gambits, devra nécessairement perdre.
Mais cette suite ou ce que l'on appelle le
milieu des parties ne se rapporte plus à la
théorie des débuts. La situation des pièces pou-
vant y être infiniment variée, on ne pourra
en général la soumettre à aucune théorie
et l'on devra s'y contenter des préceptes gé-
néraux du n°2 illustrés par des exemples

rarement les gambits et contre-gambits de la dame (voyez le n°19).

tirées de parties classiques de grands-maîtres ou jouées par correspondance (x)

Voilà donc en commencé à proprement parler le domaine du jeu pratique, domaine qui s'étend jusqu'à la fin de la partie ; car, si l'on excepte les cas extrêmement simples mentionnés dans le n°3, il n'y a que l'expérience seule qui, dans le reste des fins de partie, puisse nous apprendre l'art si difficile de conduire les pions à Dame ou nous guider dans l'application des règles générales exposées à ce sujet. Tout ce qu'on peut faire pour la théorie des fins de partie c'est d'analyser dans leurs détails un aussi grand nombre de cas simples que possible.

L'instant où l'avantage du trait cesse est ~~extrêmement fixé~~ quelquefois fixé à quatorze coups, mais c'est à tort, car comme nous l'avons dit, il est avancé ou reculé par le genre de défense qu'on aura adopté. Il y a des défenses de si longue haleine qu'elles

(x) C'est dans cette vue que nous donnons suivons par une semblable partie la théorie des ~~ouvertures~~ ouvertures les plus importantes. Nous aurons soin de ne donner que des parties bien authentiques et nouvelles.

devrent jusqu'à ~~de~~ plus de vingt coups, et d'autres qui arrêtent l'attaque dès les premiers coups.

8. Pour obtenir la véritable intelligence de toute la théorie des débuts, il faut bien se pénétrer des deux principes fondamentaux suivans :

I. Le point le plus faible de la position primitive des pièces ennemies est évidemment celui qu'occupe le pion du fou de leur roi. Ce point doit être regardé comme la clef de toute la position, et c'est vers lui qu'il convient de diriger les premières attaques. De ce principe découlent, comme conséquences immédiates, un grand nombre de règles reconnues fondamentales pour les débuts. P. ex.

1°. La meilleure place pour le F. de R.(x) au commencement de la partie est la 4me c. du F. de Sa D. à cause de la ligne d'attaque sur le P. du F. du R. adverse ; il faut tâcher d'occuper cette

(x) Nous employons ici, comme dans tout le reste de l'ouvrage, les abbréviations généralement reçues : R. veut dire roi, D. dame, F. fou, C. cavalier, T. tour, P. pion, c. case.

ligne le plutôt et de la conserver le plus longtemps possible. L'adversaire de son côté devra, dès que l'occasion s'en présente, intercepter la ligne par ses pions ou bien opposer au F. du R. ennemi son F. de la D.

2°. Il est par conséquent de règle générale de point jouer son P. de la D. une case avant que le F. du R. cette principale pièce d'attaque, soit sorti. Les exceptions sont très rares et ne peuvent se présenter que dans la défense.

3°. La meilleure place pour le C. du R. au commencement de la partie est la 3me c. de son F. car il a là bien plus de force (il attaque plus de points) qu'à la 2me c. du R. ou à la 3me c. de sa D. Ensuite il peut au conséquent être porté à sa 5me c. ou à la 5me c. du R. et menacer le point le plus faible de l'ennemi. En outre, sous le rapport de la défense, ce C. placé à la 3me c. du F. garantit puissamment le P. du F. de la R. des attaques de la D. adverse tant parce qu'il intercepte sa ligne perpendiculaire

(x) Au sujet des difficultés que cette règle peut présenter, voyez plus bas le n°. 9.

de la 3me c. du F. du R. à la 7me, que parce qu'il couvre la 4me c. de la T. que la D. peut si souvent occuper avec avantage pour attaquer conjointement avec son F. du R. la 2me c. de votre F. Delà le danger souvent très-sérieux de sortir le C. du R. à la 2me c. du R. car indépendamment de ce qu'il ne prouve alors aucun des nombreux avantages mentionnés de l'autre sortie, il empêche encore votre D. de porter secours au P. du F. du R. s'il est menacé. Si l'attaque de l'adversaire sur ce point est forte, la sortie à la 2me c. du R. fait souvent perdre promptement.

On verra plus loin beaucoup d'autres conséquences de notre principe. Nous ajoutons qu'après le P. du F. du R. le point le plus faible de la position primitive est le P. du F. de la D. surtout si la D. adverse s'est éloignée. Ce point peut être souvent attaqué avec avantage par le C. de la D. comme p. ex. dans le gambit du F. du R.

II. Un autre but qu'il faut toujours se proposer au commencement de la partie, c'est d'avoir des pions de front au centre. Le centre une fois occupé et bien soutenu, on sera sûr d'avoir l'avantage, à cause de l'état de gêne dans lequel devront se trouver tôt ou tard les pièces ennemies; de sorte que l'un des principaux points de la défense consiste à empêcher l'établissement des pions ennemis au centre.

Une fois parvenu à établir deux pions de front aux quatrièmes cases du roi et de la dame, il faudra renoncer pour le moment aux attaques et se borner à soutenir ces deux pions, en se gardant bien de déranger leur front, tant que l'adversaire ~~les attaquera~~ par ses pièces. Mais s'il le fait avec ses pions, il ne faudra pas prendre le pion attaquant mais avancer le pion attaqué et puis le soutenir avec ceux des pions du roi et de la dame. C'est ainsi qu'on parviendra, avec le temps, ou bien à avoir un pion passé qui décidera du gain de la partie, ou bien à resserrer toujours plus cruellement le jeu de l'adversaire. Pour comprendre cet état de gêne, vous ferez attention aux trois avantages suivans qui accompagnent l'établissement de front au centre

de Vos pions du roi et de la dame :

1°. Le F. du R. ennemi la principale pièce d'attaque se trouvera coupé et la direction sur votre P. du F. interceptée. 2°. Le P. de la D. ennemi ne pouvant avancer qu'un pas restreindra considérablement la sphère d'activité de sa D. et si l'adversaire parvient à l'avancer encore un pas, le P. de votre R. poussé à la 5me c. du R. où sa force est la plus grande embarassera beaucoup le jeu adverse 3°. Le joueur qui a les pions du centre aura son jeu disposé sur quatre bandes parallèles tandis que le jeu contraire se trouve resserré sur trois bandes seulement.

9. Tous les débuts nous fourniront de continuelles applications du principe des pions; c'est lui qui nous explique la grande importance de changer ses pions du F. du R. et de la D. contre ceux du R. et de la D. ennemis, par suite l'origine et l'importance des gambits du roi et de la dame.

C'est de là aussi que le célèbre Philidor a tiré la règle que: „les cavaliers ne doivent point être sortis sans nécessité devant les pions de leurs fous." Cette règle que l'école anglo-italienne a grand tort de rejeter est très-exacte en elle-même; il faut seulement y ajouter

que par la nature des choses, il n'est applicable que s'il y a effectivement lieu de pousser les pions devant le R. et de la D. comme p.ex. dans plusieurs débuts „ pion du roi joué une case "
dans les cas où les gambits du R. et de la D.
peuvent être employés avec avantage, etc.
De même dans les débuts vulgairement
appelés „ réguliers " où il importe tant d'avancer
le P. du F. de la D. une case pour soutenir le
P. de la D. et couper ensuite le F. du R. adverse
il est très-certain que le ~~C. de la~~ cavalier
de la dame ne devra ni dans l'attaque ni
dans la défense être joué sans nécessité
devant le pion de son fou. Mais vu le danger
presque constant de perdre le P. du F. du R.
au commencement des débuts que nous considérons
il est clair qu'on se priverait dans ce par-
tie du plus puissant moyen d'attaque et de
défense en ne jouant pas le cavalier du roi
devant son pion du fou à la meilleure case
qu'il puisse occuper. Ainsi la règle de Philidor comme déduite du principe des pions, est tout-à-fait exacte et fondamentale mais elle se trouve à l'ordinaire et naturellement

restreinte par des considérations découlant de l'autre principe d'attaque sur les ~~Pces~~ P. du R. adverse = pièces de" fous adverses".

Il y a encore pour cette règle deux autres raisons essentielles, un peu négligées par les auteurs : c'est que les pièces du centre adverses peuvent souvent être poussés sur des cavaliers ainsi placés aux 3mes cases de leurs fous (ce qui renforce beaucoup l'attaque de l'adversaire), et que les fous ennemis peuvent venir ~~de~~ les gêner et nous menacer de pions doublés. Ce dernier inconvénient est bien plus grand pour le C. de la D. qui couvre le R. tandis que le C. du R. ne couvre que la D. Si l'on ajoute à cela la bien plus forte importance du C. du R. ainsi placé, on verra que ce dernier devra être le plus souvent joué à la 3me c. de son ~~F~~ f. (Quand et comment nous le verrons dans l'analyse spéciale des débuts), tandis que l'autre C. ne devra être ainsi sorti qu'en cas de nécessité ou lorsque cela fait acquérir une attaque immédiate soit sur la D. adverse, soit sur la 2me c. de son f. Nous ~~reviendrons~~ aurons l'occasion dans le cours de cet ouvrage, de revenir sur ce point de controverse.

10. Au défaut de deux pions de front, un seul pion
au centre bien soutenu, soutient à la 4me c. de la D
où il empêche l'attaque de F. du R. ennemi, peut
rendre de grands services (comme le prouvent
d'une manière frappante les gambits de la
dame et le début de deux cavaliers du roi, voyez
ces débuts dans notre ouvrage). Quelquefois aussi
poussé jusqu'à la 5me c. du R. avant que le
P. de la D. central soit avancé, le P. du R.
même isolé, peut cruellement gêner le jeu
de l'adversaire (voyez la début du cavalier,
III Section du III livre). D'ailleurs, généralement
parlant, les pions pendent à être trop avancés
au commencement; c'est à la fin de la partie,
qu'étant portés en avant, ils décident du
Succès.

La découverte ou, du moins, l'exposition
raisonnée du principe des pions forme
le plus beau titre de gloire de Philidor. La
continuelle application du même principe
par les successeurs de Philidor de l'école
française a été cause de la supériorité de
cette école sur l'école anglaise. Cette der-
nière, nourrie principalement de l'étude des
grands-maîtres italiens, avoit presque exclusivement

dirigé son attention vers le développement ~~de l'autre principe~~ du premier principe, celui de l'attaque ~~sur les points~~ des pièces vers les pions des ~~Rois~~ faces adverses ~~de milieu dans~~. ~~Rotheaz~~. Elle était ainsi exposée, en s'attachant à des attaques brillantes mais infructueuses, à concéder à l'ennemi des avantages solides, pour le milieu et la fin des parties.(x) Car vous aurez beau concentrer vos pièces pour assaillir le roi ennemi, Si vous négligez de placer vos pions convenablement, l'adversaire, après avoir repoussé vos attaques, pourra, vers la fin de la partie, garder un ou deux pions passés et aller à dame. Le premier rang et une

---

(x) "It is generally advantageous for your pawns to occupy the centre of the board, because they impede the progress of your adversary's pieces; the K. and Q. pawns at their 4th sq. are generally well placed, but it is difficult to maintain them in that position; and if you are forced to advance one of them, their power considerably diminishes; be not therefore over-anxious to establish two pawns abreast in the centre." Lewis First Series etc. 3d edit. 1842. pagg. 11 and 12.

"Move your pieces out before your pawns; or you will probably be prevented from framing a strong

majeure importance appartiennent donc incontestablement au principe des pions, qui doit nous guider dans tout le cours de la partie; tandis que l'autre principe ne se rapporte spécialement qu'aux débuts.

II. Ces deux principes forment la base de toute la théorie des ouvertures du jeu. Nous allons les appliquer immédiatement à tracer un premier aperçu général de cette théorie, qui nous conduira à la seule régulière et légitime classification de tous les débuts.

Nous adopterons comme dans tout le reste de cet ouvrage, une notation par lettres et par chiffres absolument semblable à celle de l'encyclopédie de Mr. Alexandre. Nous ne spécifierons jamais les couleurs, et dans toutes nos explications nous parlerons au premier joueur (celui qui a le trait) à la seconde personne du pluriel vous; ~~du second joueur, à la troisième~~

---

attack, by the intervention of your own pawns"
G. Walker. New treatise on chess. 3e edit 1841 pag. 26.
Principes caractéristiques de l'école anglaise, source féconde de ses défauts!

et de son adversaire, à la troisième personne.
ils. Pour être mes formules avec plus de
facilité, le lecteur fera bien de donner toujours
le trait à la même couleur, aux blancs p. ex.
D'ailleurs la notation en est absolument indé-
pendante. La case occupée par la tour de
la dame au commencement de la partie
du premier joueur est toujours désignée
par a1, la 2me c. de la tour de la dame par a2, la
3me c. par a3 et ainsi de suite jusqu'à a8 qui est la
c. de la T. de la D. du second joueur. La case occupée
primitivement par le C. de la D. du premier joueur est toujours
désignée par b1, sa 2me c. par b2, sa 3me par b3 etc.
jusqu'à b8 qui est la c. du C. de la D. du second
joueur. La 1ere, 2me, 3me, etc 8me c. de T. de la D.
du premier joueur sont désignées par c1, c2, c3, etc
jusqu'à c8. La 1ere —— 8me c. de sa D. par d1 —— d8.
La 1ere —— 8me c. de son R. par e1 —— e8. La
1ere —— 8me c. de son F. du R. par f1. —— f8.
La 1ere —— 8me c. de son C. du R. par g1 —— g8.
Enfin la 1ere —— 8me c. de sa T. du R. par
h1 —— h8. Pour marquer une coup nous
écrirons l'une immédiatement après l'autre
la case d'où la pièce jouée part et celle où elle
est transportée, sans spécifier le nom de la pièce

qui serait entièrement superflus. Mais chaque
corps dans son acception la plus vaste, étant com-
posé de deux parties de chaque côté, nous divise-
rons les deux par une petite barre horizontale,
l'espace au-dessus de la barre étant toujours
destiné à recevoir le corps du premier fascicule,
et l'espace au-dessous celui du second fascicule. La
barre elle-même sera toujours précédée par
le N° du corps qui se présentera ainsi sous forme
de fraction. Pour offrir ensuite au lecteur
autant de facilités que possible nous écrirons
point les débuts et leurs variantes en forme de
tableaux, tels que les donne l'ouvrage de Mr. Alexandre
mais en séries horizontales un corps ~~à la fois~~
~~tout~~ après l'autre, chacun son numéro
en tête. Ces séries pourront être interrompues
à chaque instant pour donner quelque
~~fois~~ éclaircissement, quelque variante explicative
ou même en cas de besoin, pour l'intercaler entre
parenthèses dans la série. S'il y a beaucoup
de variantes, cette méthode ne les réunit certainement pas sous le même point de vue avec
autant de clarté que le tableau de Mr. Alexandre,
mais ce défaut est abondamment racheté par

l'avantage essentiel de voir toujours les explications suivre le coup-même sans qu'on ait besoin de les chercher ailleurs, comme un tableau le nécessiterait. Nous emploierons en outre les signes et abbréviations suivants, Une petite + placée après un coup pour marquer l'échec au roi, un petit o placé au dessus du dernier chiffre pour désigner la prise d'une pièce. o—o voudra dire roquer du côté du roi, o o o roquer du côté de la dame. c. j. pour dire coup juste. (mv. pour dire mauvais coup. nll. pour dire meilleur coup. V fbl. —— coup faible, mieux pour dire le meilleur jeu, bien pour dire une bonne partie, mal —— mauvais jeu. ═══ partie égale. Comme notre notation occupera si peu d'espace, nous reprendrons toutes les variantes principales du commencement de la partie, ce qui évitera au lecteur l'embarras ordinaire des renvois. Toute explication se rapportera toujours au dernier coup du dernier joueur.

12. La question qui se présente avant toutes les autres, c'est de savoir quel est le meilleur premier coup à jouer de la part de l'attaquant.

Ce n'est pas 1 d2d4, car votre F. du R. resterait encore
enfermé et d'ailleurs, en jouant 1 ~~—~~ d7d5 ils
l'empêcheraient de se placer sur c4. ~~X X X X X~~
~~Le meilleur coup est~~ Le meilleur coup est 1 e2e4 qui ~~est plus fort~~ défend
aussitôt votre F. et l'empêche de jouer
1 ~~—~~ d7d5, qui, après l'échange des pions, expose-
rait trop leur D. (Voyez le début XIX du 1er livre)

Ils ont contre 1 e2e4 le choix entre trois bons
coups ~~trois coups~~ de défense: a) 1 ~~—~~ e7e5 qui renonce à inté-
resser l'attaque du ~~à maîtriser le~~ F. ennemi mais donne lieu
aux combinaisons les plus intéressantes,
c'est la partie vulgairement appelée régulière
et que nous nommerons le début royal
b) 1 ~~—~~ e7e6 et c) 1 ~~—~~ c7c5 pour empêcher d'abord
l'avancement de votre pion d2d4, se réservant
de jouer plus tard ~~—~~ e7e6 pour couvrir la ligne
de votre F. Ces deux débuts appelés communément irréguliers ou "pion devoi une case"
nous préférons les nommer débuts français (x), car, jusqu'ici,
c'est presque exclusivement aux amateurs français

(x) C'est ~~aussi~~ effectivement le nom qu'on leur donne
en Allemagne et en Russie.

qu'on doit leur ~~théorie~~ théorie. Loin d'être avantageux ils fournissent une défense plus sûre que 1/e765, mais leurs étant peu exposés, la partie devient beaucoup plus languissante.

Toutes autres coups de défense contre 1/e204, comme 1/6766 ou 1/9796 peuvent être entendus les feux sur 6y et 9y (Le fianchetto des Italiens), 1/d9d5, 1/f7f5, 1/b8c6 sont défectueux. Nous prouverons cette assertion dans la 1ère Livre de cet ouvrage. Reste coup 1/d7d6 nous n'en disons pas, car il marquerait inutilement leur F. de R. dernière 1/c7c6 ou 1/f7f6 qui enferment les cavaliers ou bien 1/g8f6 qui ferait perdre plusieurs temps à cause de 2 chevaux, enfin 1/a7a6 ou 1/h7h6 qui constitueraient des temps absolument perdus.

13. Contre le début 1/d2d4 il existe deux bonnes défenses la première 1/d7d5, la seconde 1/e7e6 (x) coup préparatoire pour avancer ensuite 2/d7d5 Mais cette Seconde défense rentrera toujours ou dans la première ou dans un des débuts français (Voyez pour l'explication le 1er Livre). Encore

(x) 1/c7c6, 1/d7d6, 1/f7f6 enferment des pièces; 1/b8c6

qui regarde la première, comme il est de règle générale, d'un côté, de tâcher d'avoir des pièces de front au centre, de l'autre de dégager le F. du R. pour l'amener sur c4 — il s'ensuit que l'avantage du trait consiste ici à pouvoir avancer en première lieu le pion du F. de la D. ou à donner ce qu'on appelle le gambit de la dame. De plus amples explications de ce point important seront, d'ailleurs, données dans le Ier livre.

En débutant par 1 c2c3 on se priverait volontairement de l'avantage du trait, car la suite serait 1 c2c3 / d7d5 2 d2d4 / c7c5 : ils donnent, les premiers le gambit de la dame et regagnent ainsi le trait. La partie serait d'ailleurs sans avantage d'aucun côté. —

1 c2c4 pour jouer ensuite c2c3 est très-bon mais exclusivement défensif, car on renonce ainsi dès le principe à l'attaque du F. du R. (voir le I livre). Cela revient d'ailleurs, à peu près, à un début français.

---

ferait perdre de temps à cause de 2 d4d5, de même 1 ——
a7a6
a1 ——— ; 1 ——— et 1 ——— sont également mauvais
h7h6 g8f6 c7c5
comme il sera prouvé dans le livre I.

Nous ne parlerons pas de 1 D2D3 qui est une faute grossière, contraire à la règle générale de ne parer que le P. du R. même dans la défense. Il devraient répondre ~~1 1 1 1 1~~ par 1 cyc5.

A 1 B1C3 ou 1 C2C3 ils devront répondre par 1 D5 et, comme vous ne pouvez plus donner le gambit de la dame ~~Fè mais devrait répondre 2C3C4~~, ~~ce qui prouve le ridicule du coup 1C2C3~~, vous aurez perdu le trait. D'ailleurs 1 C2C3 en forme un cavalier de même que 1 F2F3. 1 A2A3 et 1 H2H3 seraient encore des temps perdus. A 1 G2G3 ils répondraient par 1 D5 et donneraient, le premier, le gambit de la dame.

Le début 1 E2E4 affectionné par quelques amateurs, nous semble pour le moins irrégulier, car ce pion est entièrement inutile à cette case, vu que votre intention ne peut être que de débuter plus tard du côté de la dame par les pions d et c. De sorte que votre P. du R. demeurera en arrière comme isolé et sans défense (Voyez le début XI du I livre).

On doit jouer la même chose du début 1 D2D4 F7F5.

14. Débuter en poussant 1 B2B3 et 1 G2G3 pour placer les fous sur B2 et G2 (le fianchetto des

Italiens), c'est affaiblir dangereusement vos ailes, et puis l'adversaire, profitant de ce temps, peut occuper le centre avec ses pions et gêner votre jeu. (Nous développerons cela dans le 1er livre cette proposition que nous n'avons pu qu'indiquer ici). On doit dire la même chose du fianchetto joué dans la défense (voir plus haut), mais c'est une erreur de plus que de ne pas profiter autant que possible de l'avantage d'attaque. En général si l'adversaire débute par quelques pions de tours ou des cavaliers il faut en profiter pour occuper le centre par ses pions du R. de la D. et même de ses pions si cela est possible.

Observons en passant que les Italiens désignent généralement par fianchetto une partie dans laquelle l'un des joueurs ou tous les deux au lieu de débuter par les pions du centre e et d, ouvrent au contraire leur jeu en poussant leurs pions latéraux c, b, f et g ou même a et h. Jouer le fianchetto (début des flancs, des ailes) ~~du R. des~~ du roi, ce serait donc débuter par l'aile royale; faire le fianchetto de la dame ce serait débuter par l'aile de la dame. Cependant le fianchetto du R. ne s'entend proprement que de la partie qui débute par le P. du F. du R.

et le fianchetto de la dame de celle-ci débute par
le P. du F. de la D. Cette dernière revient à un
début français régulier, quant au fianchetto du R.,
en apparence tout différent, il se réduit à un début
du côté de la dame un français irrégulier (Voir le Ière).
Comme d'ailleurs les noms de fianchetto du R.
fianchetto de la D. ne sont pas en usage hors
d'Italie, nous restreindrons (pour éviter toute
confusion) la dénomination générique de fian-
chetto aux parties où l'on débute par le
pion des cavaliers une case pour placer les
fous dans les intervalles. On a, à la vérité,
essayé de pousser, dès le commencement, les pions
des tours deux cases plus pour attaquer, par ce
moyen, de faire entrer l'une d'elles en jeu les
tours. Mais ces débuts sont fort désavantageux
puisque la sortie prématurée des tours fait perdre
des temps précieux, qu'elles portent la confusion
dans le propre jeu, et qu'ensuite les ailes restent
affaiblies pendant toute la suite de la partie.

15. Considérons actuellement la partie la plus
ordinaire ou le début royal : $\frac{1^{e}2^{e}4}{e^{e}5}$, on peut se de-
mander quel est le meilleur second coup pour l'atta-
quant. Le premier qui se présente, d'après la règle

générale, c'est 2 f1c4 ou le début du fou du roi.
Mais on peut aussi jouer 2 g1f3 (début du cavalier du roi) en attaquant le pion e5; vous semblez ainsi gagner un temps, car rien ne pourra empêcher votre F. de venir prendre la case c4, dès que vous jugerez le moment opportun.
De ces deux débuts 2 f1c4 et 2 g1f3, le dernier est meilleur en ce sens (n° 6) qu'il fait durer l'attaque plus longtemps, même si l'adversaire joue tous les coups justes. Au surplus, sa véritable défense est bien plus cachée et plus difficile à rencontrer en jouant. Malgré ces avantages du début 2 g1f3, le début du F. du R. 2 f1c4 n'en est pas moins digne de la plus haute attention à cause des variantes nombreuses et extrêmement importantes qu'il fait naître.
Outre les deux coups 2 f1c4 et 2 g1f3, vous pourriez encore jouer l'un des suivants: 2 c2c3 (x) (que nous nommons le début des pions du centre), 2 b1c3 (début du cavalier de la dame), 2 d2d4

(x) 2 c2c4 empêcherait la sortie du F. du R. 2 h2h3 ou 2 a2a3 feraient perdre des temps.

(gambit du centre au Second coup) et 2 f2 f4 (gambit du roi). Nous les analyserons en détail dans les livres I et IV où l'on verra que les deux derniers sont hasardés.

16. La plupart des auteurs divisent tous les débuts ouvertures du jeu des échecs en ouvertures régulières" et en ouvertures irrégulières". Les premières sont, selon eux : le début du F. du R., celui du C. du R. le gambit du R. et de la D. Toutes les autres, y compris les débuts français et celui des pions du centre" sont irrégulières. Cette division est entièrement arbitraire et ne repose sur aucun principe que nous puissions adopter. Nous distinguons tous les débuts en débuts corrects et en débuts incorrects ou hasardés. On a débuté correctement lorsque l'adversaire jouant toujours les coups justes, on n'aura souffert au bout d'un nombre de coups plus ou moins long, pas le plus léger désavantage, tel qu'un pion inopinément doublé ou isolé, une dame trop exposée, la privation de la faculté de roquer, une situation gênée ou enfermée etc. sans parler de la perte d'un pion ou d'une pièce. Quand on a eu le trait on n'a donc pas débuté correctement si au bout d'un certain nombre de coups l'avantage de l'attaque a passé à l'adversaire,

ou si l'on ce qu'on appelle „perdre le trait", quelque égale que fut d'ailleurs restée la partie. Dans tout début correct, après un nombre de coups plus ou moins long (début plus ou moins bon), l'attaque et la défense doivent être exactement ~~balancées~~ équilibrées. Savoir, l'avantage du trait doit avoir entièrement cessé pour le premier joueur, sans avoir passé au second.

17. Nous divisons ensuite tous les débuts corrects en deux grandes classes: 1° les débuts directs du roi ou débuts royaux; 2°. les débuts du côté de la dame.

La première classe renferme tous ceux dans lesquels chacun des joueurs a poussé à son premier coup le pion du R. deux cases; la seconde renferme les différentes espèces de gambits de la dame et les débuts français qui, comme on le verra, se réduisent toujours à des gambits ou contre-gambits de la dame joués à une certaine époque du commencement de la partie. Toutes les autres ouvertures énumérées au long dans cette introduction sont comme nous l'avons dit incorrectes et vont être prouvées telles dans le Ier livre.

Les débuts du côté de la dame sont entièrement calculés ~~pour la défense~~, le point le plus faible de

la position), le pion du F. du R, y est à couvert chez chacun des joueurs, et toute l'attaque se fait du côté où le roi ne se trouve pas. La manière de jouer qui en résulte peut s'appeler: „le jeu de la défensive". Le début royal au contraire offre toujours de très-grandes ressources à l'attaque qui peut y durer très-longtemps, varier, se multiplier sur différents points et souvent, enfin, par une faute du premier joueur, passer à son adversaire. Cette manière de jouer qui favorise si singulièrement l'attaque peut s'appeler „le jeu de l'offensive"

Nous examinerons en détail, dans le livre I, les différentes subdivisions des débuts du côté de la dame dont nous avons déjà une idée.

Quant aux débuts royaux pour une démonstration réjouissante dont nous avons indiqué la marche a établi qu'ils se réduisent à deux principaux: a) Le début du fou du roi ou simplement le début du fou. b) Le début du cavalier du roi ou simplement début du cavalier. Il y en a ensuite deux autres (beaucoup) moins importants et moins bons: le début des pions du centre et celui du cavalier de la dame.

18. Il faut bien l'entendre, toutes ces ouvertures peuvent avoir dans tout en effet beaucoup de variantes

très-incorrectes qu'on ne saurait en aucune façon négliger, et dont nous exposerons les plus importantes en temps et lieu. Nous observons uniquement que ces ouvertures sont les seules qui puissent conduire à des parties entièrement correctes. Toutes les autres sont incorrectes ou hasardées. Parmi ces dernières il en est une principalement digne de l'attention des amateurs, c'est le gambit du roi, objet de plus constantes études des grands-maîtres depuis l'origine des échecs jusqu'à nos jours. Aussi lui consacrerons-nous notre livre IV tout entier, réservant le début du Cavalier pour le III, celui du pion pour le II, enfin tous les autres, tant corrects que hasardés pour le Ier livre. Une des principales tendances de notre traité sera de perfectionner autant que possible la théorie des débuts corrects, trop négligés jusqu'ici dans les ouvrages comparativement au gambit du roi et autres gambits hasardés.

19. Nous avons défini le gambit un début dans lequel on sacrifie un pion pour renforcer son attaque ou sa défense. Les gambits employés dans la défense sont appelés contre-gambits, pour les distinguer des gambits d'attaque. Le but des contre-gambits consiste presque toujours, non seulement

F

Le but du gambit de l'aile est triple : 1° d'établir des pions de front au centre (soit en poussant le P. du F. de la D. adverse, soit en gardant le F. du R. tout en gagnant des temps) 2° d'ouvrir à son F. de la D. les deux plus belles cases d'attaque qu'il puisse occuper b2 et a3, d'où il bat en brèche la retraite du R. ennemi 3° d'ouvrir la ligne du C. à la T. de la D.

Major Davidson Wiesbaden Gefl. d. 18. 24 Eg.

à se défendre, mais à passer subitement de la défensive à l'offensive; de sorte que, dans tous ces cas, on emploie le mot de défense du contre-gambit en parlant du joueur qui a eu le trait et qui, à son tour, sera ici obligé de se défendre.

Sous un autre point de vue, tous les gambits et contre-gambits jusqu'ici découverts, peuvent être divisés en quatre classes principales, distinguées entre elles par la nature du pion qu'on y sacrifie. Voici quelles sont, suivant notre idée, ces classes et les dénominations que nous proposons pour elles:

2
25.

1°. Le gambit (ou contre-gambit) du roi, dans lequel le pion sacrifié est le ~~P. de F. de R.~~ pion du fou du roi.

2°. Le gambit (ou contre-gambit) de la dame, dans lequel c'est le pion du fou de la dame.

3°. Le gambit (ou contre-gambit) du centre, dans lequel c'est le pion de la dame (rarement ~~et par exception le pion~~ celui du roi (x)).

4°. Le gambit (ou contre-gambit) de l'aile, dans lequel c'est le pion du cavalier de la dame (xx) (~~rarement et par exception celui du cavalier du roi~~)

(x) Un exemple frappant de ce cas nous est fourni par la théorie du gambit de la dame accepté, dont la défense vise à se débarrasser le centre ennemi en y sacrifiant le pion du roi, afin de déranger en un contre-gambit du centre, avec sacrifice du pion du roi.

(xx) Le sacrifice utile de P. de C. de R. ne pourrait se présenter qu'exceptionnellement dans le cours d'une partie pour dégager plus vite le F. de R. et la T. de R. Quant au sacrifice régulier il serait, selon nous, dénué de tout but réel. Par ex. l'un des joueurs ou tous les deux ayant débuté par le P. de F. de R.

Les deux dernières classes (qui n'ont été ~~Etudiés~~ plus attentivement analysés que depuis peu) peuvent être assez souvent combinées ensemble, et le début qui en résulte sera alors un gambit du centre et de l'aile. La réunion d'un gambit de l'aile et d'un gambit du roi forme ce qu'on appelle un gambit double.

Chacune des quatre classes admet, en outre, un grand nombre de subdivisions distinguées ordinairement par les noms de leurs inventeurs.

Un gambit dans lequel on ne prend point le pion offert s'appelle un gambit refusé.

20. Pour qu'un gambit soit bon, il faut que le sacrifice y soit motivé, car il en existe de mauvais où l'on sacrifie le pion tout-à-fait inutilement. Nous verrons tout cela quand nous traiterons de chacun des gambits connus en particulier,

---

on pourrait, à la vérité, aussitôt sacrifier le P. du C. du R. ou même celui du R., en les prenant également 2 c. Mais un pareil gambit serait si mauvais qu'il ne mériterait point d'examen. Quant au sacrifice des pions de tours comme on le voit souvent fait dans les gambits du R. et du D. pour pourvoyer les pions des cavaliers, il ne conviendrait pas, je crois, d'en faire une classe particulière de gambits de l'aile.

1826

ce que nous avons à indiquer ici, quelque très-brièvement, c'est le caractère propre et commun à chacune des quatre classes citées.

1°. Le but du gambit du roi est d'acquérir l'avantage de la position en écartant le P. du R. ennemi et en établissant de front au centre ses deux pions du R. et de la D. L'attaque sera, en outre, très-forte, puisqu'elle se fera du côté où se trouve le R. ennemi. Par suite du sacrifice du P. du F. ~~du R.~~ votre T. du R. acquerra, après que vous aurez roqué, une ligne d'attaque très-dangereuse sur le P. du F. du R. adverse.

2°. Le but du gambit de la D. est également d'établir de front au centre ses deux pions du R. et de la D. par l'écartement du P. de la D. ennemie. L'attaque de ce gambit sera ~~toujours~~ sûre, mais ni très-forte, ni souvent intéressante, puisqu'elle se fera toute entière du côté où les rois ne se trouvent pas. L'avancement du P. du F. de la D. procurera à la D. ~~le~~ deux cases d'attaque souvent très-dangereuses, ~~le et at~~. la 5me c. de son C. et la 4me de sa T.

3°. Le but de tout gambit du centre (x) est double: de pouvoir, par suite de l'écartement du P. du R. adverse, pousser en avant d'une case le sien propre, déloger ainsi le C. du R. adverse ou interdire sa sortie, et même empêcher l'avancement du P. de la D. adverse, ennema-

(x) Nous ne parlons ici que des gambits du centre dans lesquels le P. de la D. est sacrifié. Voyez une note précédente.

gant de le prendre en passant. Or, tant que P. menace pas avancé, les forces de l'adversaire ne peuvent être convenablement déployées. b) de découvrir la ligne de la D. ce qui donne presque toujours la supériorité de la position.

4°. Le but du gambit de l'aile est triple:

a) de compromettre le F. du R. adverse (c'est à lui qu'on fait prendre le P. sacrifié) et de lui faire perdre sa ligne d'attaque. b) d'ouvrir à son F. de la D. les deux plus belles cases d'attaque qu'il puisse occuper, la 2me du C. et la 3me de la T., d'où il bat en brèche la retraite du R. ennemi, avant ou après qu'il aura roqué. c) d'ouvrir la ligne du C. à la T. de la D.

On peut estimer d'après cela les avantages que présente la réunion des gambits de centre et de l'aile. Tout cela s'éclaircira par un grand nombre d'exemples que nous offrirons à nos lecteurs.

Les contre-gambits de chaque flanc ont les mêmes buts respectifs, seulement ils sont bien plus hasardés, puisque l'adversaire, ayant l'attaque, dispose de bien plus de ressources pour y résister. Un contre-gambit est souvent joué pour annuler l'attaque d'un gambit de l'adversaire.

Les deux plus beaux contre-gambits que nous connaissons sont celui du F. du R. et le contre-gambit du centre de Mr. Lewis (Voyez notre II livre) ~~Le dernier n'a pas encore~~ Ils n'ont pas même été encore hasardés par la plupart des amateurs. Nous rectifierons cette opinion dans notre ouvrage.

Mémoire

Sur les loix du jeu des échecs.

Nous ne savons comment il se fait que, dans les traités, on confonde toujours deux choses essentiellement différentes : les loix du jeu des échecs et son réglement. Par ce dernier, nous entendons l'exposé des règles que les différens clubs ont presentes relativement à la police extérieure du jeu. Telles sont les peines attachées aux différens délits l'un des joueurs ayant p. ex. fait une fausse marche, ayant touché par inadvertance une pièce de son adversaire, ayant laissé tomber un échec, etc. etc. Ces règles, il faut les connaître pour pratiquer le jeu des échecs, mais elles ne regardent en aucune façon la théorie. Par loix du jeu des échecs nous entendons celles qui règlent le jeu considéré en lui-même, indépendamment des personnes qui jouent le jeu ; celles qui, étant modifiées, le jeu lui-même changerait de nature. Celles-là, nous ne pouvons nous dispenser de les considérer, puisqu'elles influent immédiatement sur l'analyse des débuts, des fins de parties et des problèmes, qui conduirait à des résultats tout différens si les loix étaient ~~différentes~~ autres. Il est inutile de parler des loix communes

à tous les pays, à tous les clubs, nous nous proposons seulement de discuter les mérites relatifs des règles qui prévalent en différens lieux, et de mettre d'accord autant que possible les amateurs de toutes nations. On peut dire que le désaccord n'existe réellement que sur trois points que nous allons discuter successivement: 1° Sur ce que devient un pion qui a atteint la huitième case 2° Si les pions peuvent être pris en passant 3° Comment et quand on peut roquer. Il y a, à la vérité, deux autres ~~cas~~ sur lesquels tout le monde n'est pas ~~d'une opinion~~ encore de même opinion mais qui n'exigent que deux mots de notre part. Ces cas sont: la signification et la portée du pat, et si, en cas, il est permis de dépouiller le roi adverse de toutes ses pièces et pions. Mais comme le meilleur joueur ne saurait gagner dans une mauvaise situation sans dépouiller entièrement son ennemi, et que le roi seul possède encore beaucoup de ressources par exemple d'un roi et d'un pion, d'un roi, ~~accompagné~~ d'un fou et d'un cavalier ~~de deux cavaliers~~ &c. il est souverainement injuste et inadmissible d'exiger que l'on vous mate sans vous dépouiller. Elle présente ~~xxxxxx~~ ~~le mat~~ des cas où ce mat ne serait ni plus difficile, ni plus ~~facile~~

glorieux, p. ex. un roi avec deux cavaliers ou même avec un seul peuvent quelquefois faire mat un roi accompagné de plusieurs pions, mais ils ne le peuvent pas contre un roi dépouillé. Quant au pat, l'ancienne loi anglaise étant aujourd'hui presque universellement rejetée, pour n'avoir rien à dire là-dessus. Comme une personne qui connaît le jeu ne peut faire pat son adversaire que par suite d'une faute ou comme dernière ressource, ne pouvant plus le faire mat, il est très-juste que la partie soit alors regardée comme nulle, mais il ne s'ensuit pas pour autant que l'adversaire soit regardé comme gagnant lorsqu'il n'a plus rien à jouer.

1°. Que devient un pion qui a atteint la 8ème case.

Dans tout le nord de l'Europe, en Russie, en Scandinavie, en Allemagne, ainsi que dans les ouvrages des stratégistes italiens Del Rio, Lolli et Ponziani (nous ignorons la loi italienne d'aujourd'hui), puis en France et en Angleterre en dehors des clubs, on tient encore à la règle qu'un pion ayant atteint la 8ème case est aussitôt remplacé par une pièce au choix du joueur intéressé, mais pris parmi celles qui lui manquent. Deux dames, deux tours de même couleur, trois tours, trois cavaliers ne sont point permis. Et si, comme il arrive souvent dans les débuts, un

joueur pousse à Dame avant qu'aucune pièce ne
lui manque. Son pion devra rester pion et ~~immobile~~
inactif jusqu'à l'instant où une de ses pièces sera
prise, instant où il sera aussitôt remplacé par
la pièce enlevée et entrera ~~immédiatement~~ en
fonction, sans que cette métamorphose exige le moindre
intervalle de temps. ~~Il~~ J'imagine donc un de vos pions
dans ce cas, arrivé à la huitième case et entièrement
paralysé, en vertu de la règle, car je suppose que vous
avez encore conservé, toutes vos pièces. ~~De telle sorte que~~
Or il se pourrait très-bien ~~pouvoir~~
que le roi adverse se trouvât à cet instant
attaqué par votre pion, ~~il~~ ~~était~~ ~~il~~ incidé ~~métamorphosé~~
métamorphosé (en ce dernier) dame, ou en cavalier. L'adversaire
n'aurait par le droit, dans la première hypothèse, de prendre ni votre dame, ni aucun
de vos fous, ni aucune de vos tours. Dans la
seconde hypothèse, ce seraient vos cavaliers
qui deviendraient subitement inviolables.
~~Et~~ Et ce charme durerait autant que le roi adverse
se trouverait sous l'influence de ~~l'attaque~~
imaginaire du pion. Car votre antagoniste n'aurait mettre
sous roi en échec par la prise de la pièce insolente
(qui peut se permettre tout), même si elle était
protégée par la mat. Le rôle que jouerait votre pion
serait ainsi comparable à plusieurs de ceux décrits
dans les métamorphoses d'Ovide.

Cette objection * contre ~~l'ouverture~~ la loi vulgaire a été faite par Allgaier, mais il existe, selon nous, des motifs bien plus graves pour la rejetter. En effet l'esprit du jeu des échecs exige essentiellement que plus les pions approchent de la 8me case, plus ils deviennent menaçant pour l'adversaire. Un pion arrivé à la 7me c. p. ex. doit déjà être bien terrible, puisqu'il menace d'entrer immédiatement à dame. Or cette menace est réduite au néant si le pion ne peut pas toujours ~~aller~~ à dame et s'il est, comme dans plusieurs ouvertures du jeu, réduit à faire, et de nécessité encore, quelque pauvre fou ou cavalier (Voyez, pour citer un exemple entre cent, le gambit du centre et de l'aile de Mr. Petroff à la fin du IIme livre) Dans ces cas l'ennemi sera donc quitte à fort bon marché de ces pions héroïques. Or il est contraire à toute justice que au début de la partie où il est bien plus difficile et plus méritoire d'aller à dame on en retire moins de profit qu'à la fin du jeu où les obstacles sont souvent déjà nuls. Est-il, nous ne disons pas juste est-il seulement raisonnable qu'un joueur qui a commis la faute de laisser pénétrer à dame un pion adverse tout au commencement de la partie en soit si incomparablement moins puni qu'à la fin du jeu, et toujours proportionnellement moins plus la faute aura été commise de bonne heure: La raison prescrit au contraire que le châtiment soit plus grave au début, et c'est ce qui arrive précisément avec une seco-

de dame. Les pions s'ils venaient partoujours faire dame, varieraient même continuellement en force et en valeur, et cela d'une manière bizarre et irrégulière selon la nature fortuite des pièces qui auraient été échangées; Variabilité de valeur contraire à l'esprit du jeu des échecs et à celui du grand principe des pions. D'après ce principe, un pion et à toute époque de la partie, une dame en expectative.

On objecte contre la loi anglo-française que la nature du jeu ne comporte pas deux dames. Or c'est une assertion qui n'a jamais été prouvé. Il est vrai, qu'au commencement, chaque joueur n'en a qu'une ~~toute~~, mais pourquoi le mérite d'avoir conduit un pion jusqu'à la huitième bande, mérite si s'entend qu'il constitue presque le but principal du jeu, pourquoi ne donne-t-il pas le privilège d'une seconde dame? On sait bien que tous les efforts pour mater le roi ennemi ou pour gagner des pièces par des attaques immédiates seront déjoués par un prudent adversaire, le plus souvent au détriment de celui qui entreprend des attaques hâtives et prématurées. Ainsi un joueur sage songe moins à l'attaque des pièces qu'à jouer ses pions de manière à amener une fin de partie où il put aller à Dame avant son adversaire. Or ce grand principe proclamé par Philidor perdrait ~~toute~~ sa portée et sa signification

(x) Ruy Lopez dit d'une manière absolue que le pion arrivé à l'extrême bande ~~devient~~ devient dame, il ne mentionne pas du tout le cas litigieux. Mais le passage suivant de Gianutio dont l'ouvrage parut à Turin en 1597, décide la question dans le sens opposé: „Che non si possa impedire „ di potere farsi e servirsi di più d'una donna, „ essendo vi l'altra nel tavoliero, ma ben „ servirsi di quante sene farà: per non „ torre l'autorità alle pedine, che per „ tal fine vi sono poste." Il est impossible de mieux exprimer, en peu de mots, l'esprit de la véritable loi. Cet ancien auteur est, en général, d'une sagacité remarquable.

si l'on ne pouvait pas faire dame à toute époque de la partie.

Nous ne voyons donc rien d'anormal dans l'idée de deux ou de plusieurs dames qui ne peuvent jamais manquer d'être aussitôt prises ou échangées si elles ne forcent pas promptement la partie. Cette règle a même ~~pour elle l'usage le plus antique, sinon~~ l'ancienneté pour elle, tandis que ~~la~~ la loi allemande de non « la dame ~~faisait souvent pauvre figure, et échangeait plus~~ Ponziani) est d'invention plus récente (x)

~~vous dames à la fois (et il est vrai que la dame était alors la plus faible de toute, les pièces étaient donc~~ ~~moins restreinte)~~ Aucune convention dans vos volontaires aux défenseurs de la loi allemande, que deux pions de même couleur, et même trois tours ou trois cavaliers soutenus anomalie. Mais aussi n'est-ce qu'une pure et fort rare exception permise seulement lorsque, par excès de désintéressement le joueur entré à dame veut bien préférer à l'anagone une pièce très-inférieure et une générosité si parfaite dans les formes (car au fond elle n'est toujours dictée que par le besoin) on ne peut rien objecter raisonnablement.

Et la règle qu'un pion arrivé à la huitième bande peut toujours faire dame ou toute autre pièce, il faut cependant ajouter qu'il doit nécessairement être ~~de suite~~ remplacé aussitôt par quelque pièce que ce soit, et qu'il ne peut en aucun cas rester pion, même si son possesseur le demandait

par une perfide magnanimité.(x) Car la nature du jeu ne permet pas qu'il existe des pions à la 8me bande, aussi peu qu'à la première c'est pourquoi il n'y a pas même de règle pour la marche d'un pareil pion. Voilà une nouvelle et insurmontable objection contre la loi allemande, qui est obligée de ~~permettre~~ souffrir cette anomalie quand il n'y a aucune vacance de pièces.

2°. Pour bien juger la question relative à la prise des pions en passant ou au passar battaglia des Italiens, il faut se rappeler, qu'à l'origine du jeu, les pions n'avançaient toujours que d'une case, et c'est encore aujourd'hui l'usage général de l'Orient, berceau des échecs. D'ailleurs la nature même du pion l'indique. Il est évident que ~~ce fait~~ dans ~~le but~~ l'intention d'augmenter la valeur de cette pièce la plus faible mais la plus intéressante de l'échiquier, et d'éviter par là beaucoup de longueurs,

---

(x) Il peut le faire dans l'intention de remettre la partie par un pat, si justement il n'avait pas d'autre pièce ou pion à jouer, et ~~aucune espérance~~, du reste, aucune espérance de se sauver. On pourrait facilement inventer un grand nombre de fins de parties pareilles, mais qui reposeraient sur la supposition d'une règle fausse et inadmissible:

qu'on lui ~~a~~ permit de faire deux pas à son début où l'on supposa tacitement qu'aucun ennemi n'était encore en présence. Plus tard on s'aperçut bien que très-souvent, quelque pièce ennemie pouvait battre sur la case que le pion visait, et que permettre impunément ce saut était, en quelque sorte, lever les droits de cette pièce. Mais soit généreux mépris pour le pion, soit indulgence pour sa faiblesse, on s'accorda généralement à lui passer cette licence. Les choses changèrent d'aspect lorsqu'on en vint à débattre la question, si la susmentionnée des droits d'une pièce attaquante permise au pion à son début pouvait être également excusée vis-à-vis d'un autre pion, en d'autres termes, si le pas par battaglia à l'égard d'une pièce pouvait être toléré à l'égard d'un pion ennemi arrivé à la 5me bande. Les opinions se divisèrent aussitôt, la majorité (les grands joueurs d'Espagne et de Portugal (l'Ibérie était alors la terre classique des échecs), ~~en tête~~ décida que le pion ne pouvait se permettre vis-à-vis d'un égal ~~pion~~ ce qu'on tolérait à l'égard d'une pièce; que la permission du pas par battaglia à l'égard de la pièce attaquante n'avait d'autre but que d'animer davantage le jeu, en venant à ~~son~~ l'aide de la débilité du pion; que ce but ~~était~~ regrettait (conséquemment

manqué, mais qui tendrait précédemment
en sens contraire en levant les droits législatifs
du pion avancé à la 5ème bande. C'est ainsi,
du moins, que nous nous expliquons les motifs
qui portèrent les joueurs de la péninsule Ibérique
(d'après le témoignage de Ruy Lopez) et plus
tard ceux de France, d'Angleterre et
d'Allemagne à établir la règle de la prise
des pions en passant, qui rehausse puissamment
l'intérêt du jeu en augmentant encore la force
des pions, „cette âme des échecs", comme le appelait
Philidor. Les Italiens ~~sont seuls~~ demeurent seuls
d'opinion contraire en permettant le passe battaglia
d'une manière absolue. Cependant le plus ancien
auteur sur les échecs le Portugais Damiano ne
fut pas non plus satisfait de la règle espagnole,
du moins jugea-t-il nécessaire d'y ajouter la curieuse
restriction suivante: c'est qu'un pion ne pourrait pas
forcer deux pas pour couvrir l'échec d'un pion (ou
d'une dame dans la direction du pion) si, pour le faire,
il devait passer devant un pion ennemi. Cette restriction
semble, en effet, spécieuse au premier abord. Car, suivant l'esprit même de la règle que les pions prennent
en passant, le pion qui couvre l'échec (ou même une
pièce attaquée par un pion) n'est censé avoir été

pensé qu'une reste ~~f~~ car si l'ennemi l'après
au coup suivant avec son pion ; de sorte qu'on semble-
rait alors avoir laissé son roi en échec pendant
la durée d'un coup (ou supposé couverte une pièce
qui est en prise). Ce manque d'égards pour le roi
semblerait contrarier singulièrement avec les
scrupules excessifs, mais louables ~~f~~ dont on fait
preuve en ne lui permettant ~~jamais~~ jamais de passer en
risquant devant (la direction d'attaque d'une pièce enne-
mie. La restriction de Damiano n'a cependant
été suivie par personne, elle semble avoir été entiè-
rement oubliée après la réponse violente, mais
très-vague et incomplète de Lopez. Voici comment
nous défendons contre l'observation de Damiano
la règle espagnole et française ~~et anglaise~~ qui nous semble
la seule exacte. Le F. ou la D. ennemis ayant
donné échec à votre roi en attaquant une de vos pièces
et votre pion ayant été poussé deux pas pour ~~le~~
couvrir l'attaque, l'adversaire peut bien prendre
votre pion avec le sien en passant, mais il ne peut
pas jouer deux coups de suite. Or, prétendre que
votre pièce soit en prise et votre roi en échec,
c'est certainement vouloir jouer deux coups de suite ;
car pour prendre votre pièce ou vous convaincre
du délit d'avoir laissé le roi en échec, il faut, de ~~toute~~
toute nécessité, qu'il se débarasse auparavant de
votre pion, qui couvre le roi ou la pièce, quoique provi-

soirement ~~Lentement~~ pendant la durée du coup.
En cela, il se compte comme toute autre pièce
ou pion qu'on ~~vous auriez~~ aurait employés à couvrir
une échec ou une attaque, et que l'ennemi prendrait
ensuite en répétant l'échec ou l'attaque.

En Allemagne, dans ces derniers temps, l'étude
des ouvrages italiens étant devenue assez
générale, on s'est laissé entraîner par leur exemple;
et, à Hambourg, on est allé jusqu'à adopter
formellement leurs règles, tant à l'égard des
passes battaglia, qu'à la manière de roquer ~~[illegible]~~
~~de [illegible]~~ (édition arrivé à la 8me bande). Un ouvrage
allemand écrit exclusivement dans le but de
répandre les doctrines italiennes sur ces points
(Mosler, das Schachspiel dargestellt. A. Coblenz
1822), a soulevé contre les pièces des pions en
passant une objection d'une nouvelle nature.
Il prétend, qu'en admettant la règle ~~[illegible]~~ française
le gioco piano se serait plus susceptible d'une
bonne défense. Nos analyses du III livre détruisent
cette objection, en prouvant que le coup d'attaque
en ~~par Mosler et plusieurs autres~~ irrésistible par
Mosler et par plusieurs autres auteurs, n'est, au
contraire, qu'une faute qui doit donner l'avan-
tage à la défense.

3.° Sur la manière de roquer. C'est encore en suivant la marche historique, que nous débrouillerons le plus facilement cette question compliquée. Il est certain, qu'anciennement on ne roquait point du tout comme le prouvent les usages orientaux d'aujourd'hui ainsi que la circonstance que les plus anciens auteurs, Damiano et Lopez ne parlent point du roque mais seulement du saut du roi. Le roi, à son début, avait alors la faculté de se transporter à la troisième case par-dessus les autres pièces mais dans toutes les directions, et en imitant la marche d'une pièce quelconque. Ainsi il pouvait sauter de e1 à g1, g2, f3, e3, d3, c2 et c1 pourvu que ces cases fussent libres. Pour amener donc notre situation habituelle du roque, dont le but principal est de sortir la tour, on jouait d'abord cette dernière sur f1 ou d1, et puis, au coup suivant, on sautait avec le roi par-dessus la tour sur g1 ou c1. Ce furent les Italiens qui imaginèrent d'abord de réunir ces deux coups ~~du roi et de la tour en un seul~~ de la tour et du roi en un seul, pour donner plus de vivacité au jeu; encore leur plus ancien auteur Giannutio dit-il que les tours prennent le roque à l'italienne ne peuvent dépasser les cases de leurs fous le roi pouvant d'ailleurs être joué sur g1, h1, b1 ou a1 à volonté. (x) C'est dans l'ouvrage de l'illustre Alex.

(x) „ Il Re ha podesta di saltare la prima volta tre

Salvio que l'on trouve, pour la première fois, le Roque
italien complet tel qu'il est actuellement
adopté à Hambourg, savoir, l'intervalle Haut-
libre et le roi ne passant point d'échec d'une
pièce ennemie, le roi et la tour changent
de places, comme ont fait, pensons-nous, la tour
ne dépasse point la case du roi et le roi soit
placé quelque part de l'autre côté sur la
première bande. Toutefois, du temps de Sal-
vio et plus tard on sentait encore avec le
roi en Espagne et dans beaucoup d'endroits
en Italie et en Allemagne, et l'on roquait
aussi avec différentes restrictions gênables
(comme le prouvent l'ouvrage de Salvio et celui
de Selenus) D'un autre côté, le célèbre Calabrois
auteur plus ancien que Salvio (sa première édition
parut en 1616), avait déjà ~~établi~~ proposé comme
la meilleure manière de roquer, celle à la Calabriata
presque généralement adoptée aujourd'hui. Cette
extrême diversité et licence dans la manière
de roquer ne fait bien avéré, on ne peut s'empêcher
de préférer le mode quelque uniforme mais stable
et régulier du Calabrois, et qui semble le mieux s'ac-
corder avec l'esprit du jeu. Car les auteurs italiens
"case se vuole, o a ~~salto~~ salto di cavallo o di donna, e

postérieurs Del Rio, Lolli et Ponziani (Ozio antérieur à Ponziani, revient au roque du Calabrois) s'étant apparemment convaincus que la manière tout-à-fait libre de roquer de Salvio donnait trop d'avantage au premier joueur, établirent comme règle fixe la singulière restriction que la tour (ailleroi) ~~en roquant~~ ne peut jamais, en roquant, attaquer une pièce ennemie ou donner échec. (Gianutio défend seulement de donner échec en roquant). Cette restriction seule nous semble vicier de fond en comble la règle italienne; car la nature du jeu des échecs permet

---

"questo mentre non se sia mosso della sua prima
"casa e se avertischa che saltando il re dalla
"sua banda il rocco si deve metter a casa dal-
"fiero, e il re a casa di cavallo; e se dalla banda della
"donna il re a casa dalfiero, e il rocco a casa di don-
"na; e questo s'osserva per tutta la Spagna et molte
"parti d'Italia, ma non generalmente: il salto di Sta-
"lea si è non passar con il rocco la casa delli
"alfieri e metter il re dove meglio piace a
"giuocatori, e di questa maniera di saltare si
"servono in tutti li giuochi di questa nostra
"operetta." Voyez les premières pages du livre de Gianutio, Turin, 1597, chapitre des règles de ce

elle d'interdire aux pieces d'attaquer par un coup quelconque une pièce de l'adversaire? Toute attaque doit être permise pourvu que la marche naturelle des pièces soit observée et que le roi ne soit point laissé en échec. Ainsi, à peu de tomber dans de graves contradictions, il faut nécessairement opter, selon nous, entre la règle française ou du Calabrois et celle de Salvio introduite à Hambourg, (où en voguant, il n'est ~~point défendu d'attaquer~~ pas non plus défendu d'attaquer le roi ou d'autres pièces). ~~Il y a lieu d'être effrayé de~~ l'extrême presque monstruosité licence de cette dernière ou de la conséquence ~~très peu~~ probable, que dans cette règle, le début royal $\frac{1 e 2 e 4}{e 7 e 5}$ ne serait plus susceptible d'une bonne défense, et ne pourrait donc plus être joué (nous ne nous sommes pas suffisamment occupé de cette recherche pour l'affirmer, mais la présomption est ~~entièrement~~ forte) —— il ne restera plus qu'à plier sous le joug de la loi ~~Française~~ française. On éviterait, à la vérité, toute contradiction ou irrégularité, en revenant à l'ancien usage oriental qui prescrit tout coup ou saut du roi; ~~Mais on perd~~ la théorie des débuts en serait alors considérablement simplifiée. Mais on ne peut disconvenir que la règle du Calabrois, tout en évitant les excès, augmente l'intérêt du jeu, en donnant le moyen de sortir les tours plus promptement.

Livre I.

Section I.

Débuts du côté de la dame.

Les débuts du côté de la dame tiennent, selon nous, le premier rang parmi tous les débuts, car ils sont ce qu'on peut jouer de plus correct des deux côtés. L'avantage du trait peut y exister très-promptement. Nous invitons les amateurs à leur accorder une attention particulière.

Début I.

1 e2e4
e7e6

~~Le premier coup~~ Tout en présentant une défense plus sûre que 1 e7e5 le coup 1 e7e6 est cependant ~~le~~ moins vigoureux que 1 e7e5, comme on pourra en juger d'après les ressources multipliées d'attaque qu'il laisse encore au premier joueur.

2 d2d4

C'est le meilleur coup d'attaque, 2 g1f3 et 2 f2f4 sont plus faibles. 2 e4e5 est imprudent.

2 ~~[illegible]~~
d7d5 3 e4d5°

Il eut été faible de jouer ce pion au lieu de prendre comme le prouvera le début suivant.

3 ~~*****~~ 4 c2c4
e6d5° gr

C'est le meilleur coup d'attaque. Si 4 g1f3 (voyez ~~le coup VI de III livre~~ la page 46)
g8f6

4 ——
d5c4° gr

C'est une défense assez faible. 4 —— 5 b1c3 n'est pas
f8b4+ g8f6

non plus le très-bon. Le coup juste était 4 ~~——~~
g8f6 comme dans la variante

Si 4 —— 5 d1b3 ~~Voltaire~~ aurait l'avantage.
c8c6

5 f1c4°
f8d6 gr

5 —— comme l'a joué à 11 reprises différentes
g8f6

Mac'donnell contre Labourdonnais (sans que ce
dernier en ait cependant profité convenablement)
est une faute, à cause de 6 d1b3 dont la suite serait

6 —— 7 g1e2 8 b1c3 9 c4b3° Vous avez gagné des temps.
d8e7 ~~mal~~ e7b4+ b4b3° f8e7

6 d1b3
d8e7+ gr

Si 6 —— 7 g1f3 8 o—o [8 —— également 9 c1g5]
d8f6 g8e7 o—o b8c6

9 c1g5 puis g5e7°, f1c1 et c4d3 ~~Lourdaine~~ Lourdaine verra compter
~~est en prenant~~ et vous aurez toujours la meilleure position.) Si 9 b1c3 ils menaceront de jouer c6a5.
b8c6

Mais si au 6me c. Vous eussiez joué g1f3, alors 6 ——
g8f6

et ils eussent entièrement égalisé la position.

7 g1e2 8 o—o 9 b1c3 10 c4d3
g8f6 o—o b8c6 gr

Vous avez un peu meilleur jeu ce qui tient à l'anticipation prématurée du gambit par votre adversaire 4 ——.
d5c4°

Si 9 c1g5 mal
d8h2+

Variante au 4me coup du second joueur.

1 e2e4 / e7e6 2 d2d4 / d7d5 3 e4d5° / e6d5° 4 c2c4 / g8f6 c.j.

Nous donnons ici pour la première fois, la défense exacte de ce gambit de la D.

Si 4 —— / b8c6 5 g1f3 / c8e6 6 d1b3 / mieux Net si 5 ~~f3g5~~ / g8f6 6 b1c3 / g8e7

[6 —— / c8e6 7 d1b3 mieux] 7 c4d5° / f6d5° 8 ~~f1g5~~ mieux A, aucun

bien decela, Si 6 b1c3 / f8b4 7 a2a3 / b4c3° 8 b2c3° / mieux

5 b1c3 mll. / f8e7 c.j.

5 —— / f8b4 Cet ouvrage le fou. Si 5 —— / d5c4° 6 f1c4° / f8e7

7 g1f3 / 0—0 8 0—0 ~~fait~~ vous avez ici toujours

conservé un peu mieux jeu. Et Si 6 f1c4° / f8d6

7 d1e2+ / ~~f8e7~~ 8 e2e7°+ / d6e7° 9 c1f4 / Vous ~~avez~~ gagnez de temps.

Nous observons que 7 d1b3 n'eut fait ici qu'égaliser la partie

à cause de 7 —— / 0—0 8 g1f3 / b8c6 . Mais si 5 g1f3 / f8b4 6 b1c3 / 0—0 mieux

~~6 g1f3 / 0—0 7 f1e2 / d5c4° [si 7 —— / b8c6 8 f3e5] 8 e2c4° / c8g4 9 0—0 / b8c6 10 c1e3 / c8f5~~

Autre Variante au 4me coup du second joueur.

1 e2e4 / e7e6 2 d2d4 / d7d5 3 e4d5° / e6d5° 4 c2c4 / c7c5 5 d4c5° / d5b4 [5 c4d5° / d8d4 bien]

6 b2b4 / a7a5 7 g1f3 / a5b4° [7 g1f3 / b8c6 8 b4b5 / si c6b4 9 a2a3 / mal] 8 c1b4° / d8d4° 9 f3d4° / g8c5°

10 d4b5 / b8a6 11 c1b2 / f7f6 12 f1d3 / c8d7 13 b5d4 / g8e7 partie à peu près égale,

nous préférons votre jeu ~~blanc~~. Mais si 5 d4c5° / d8a5+ 6 c1d2 / a5c5°

[non 6 b1c3 ou d1d2] 7 c4d5°/g8f6 [7 c4d5°/c5d5° 8 b1c3 mieux]

8 b1c3/f6d5° 9 a1c1 mieux.

Autre Variante.

1 e2e4/e7e6 2 d2d4/d7d5 3 e4d5°/e6d5° 4 c2c4/g8f6 5 b1c3/c7c5

Ce contre-gambit est un peu hasardé.

6 d4c5° c.j./d5d4 7

Si 6 ——/c8c6 7 c1e3/b8c6 8 c4d5°/f6d5° 9 c3d5°/d8d5° 10 a2a3

Vous conservez votre pion de plus, à moins que 7 ——/d5c4°

8 d1d8°+/e8d8° 9 a1d1+ mieux

7 c3a4/f8c5° 8 a4c5°/d8a5+ 9 c1d2/a5c5° 10 b2b4/c5b6 ~~gagne~~

Le pion isolé est trop avancé pour nous semble difficile à défendre. Vous avez dans cette opinion le meilleur jeu. Si 11 c4c5/b6e6+. La retraite de la Dame sur c7 est peut-être moins bonne à cause de

10 ——/c5c7 11 g2f3/c8g4 12 d1a4+/g4d7 13 a4c2 / mieux

Variante au 2me c. du premier joueur.

1 e2e4/e7e6 2 g1f3/d7d5 3 e4d5°

Il est très faible de pousser ce pion au lieu de prendre alors 3 e4c5/c7c5 4 d2d4 on est réduit au début II déclinée.

3 ~~f1x4d5+~~ / c6d5° 4 d2d4 / g8f6

Si 4 —— / c7c5 5 f1b5+ / b8c6 6 o—o mieux

5 f1b3 / f8d6 6 o—o / o—o 7 c2c4 ==

Si 5 c2c4 / f8b4+ 6 b1c3 / o—o ils auront regagné le trait sur leur

D'ailleurs ils auront toujours également 5 c2c4 / c8c6 si 6 c4d5° / f6d5°.

Autre Variante au 2me c. du premier joueur.

1 e2e4 / e7e6 2 e4e5 mauvais.

L'idée de ce coup est due à Ozio, mais il n'a point donné la véritable contre-attaque.

2 / d7d6 faible

S'ils avaient joué ~~2 d7d5~~ cela serait revenu au même, Vous auriez dû prendre en passant à moins de vouloir pousser 3 d2d4 ou 3 f2f4 et détourner ainsi dans un des débuts II ou IV. Si 2 —— / f7f6

3 d2d4 / et si d7d6 4 e5d6° bien mais si 3 —— / f6e5° 4 d4e5° / d7d6 5 f1d3

et contre 4 d4e5° / b8c6 5 c1f4 ensuite f1d3, ~~xxx~~ vous auriez une forte attaque sur l'aile affaiblie. ~~des noirs.~~

3 e5d6° / c7d6°

Il eut mieux valu reprendre avec le fou. Voyez le ~~dixième~~ 10e renvoi.

4 d2d4/d6d5 5 c2c4/b8c6 6 g1f3/f8d6 7 b1c3/g8e7 8 f1c2/0—0 9 0—0

Partie égale, cependant vous avez toujours conservé l'avantage d'attaque.

Renvoi.

3 c5d6°/f8d6° 4 d2d4/c7c5 5 d4c5°

Si 5 g1f3/c8d7 [mieux que 5 ——/b8c6] 6 d4c5°/d8a5+ [Si 6 c1e3/d8c6]

7 c1e3/c5c7 7 c2c3/a5c5° 8 c1e3/c5c7 9 f1d3/g8e7 10 0—0/c6e5 11 b1d2/0—0

Ils font une bonne partie, cependant ils ont perdu deux temps avec la dame.

5 d4xc5/d8a5+ 6 c2c3/a5c5° 7 c1e3/c5c7 8 g1f3/g8e7 9 f1d3/c6e5 10 0—0/c8g4

11 b1d2/0—0, ils ont encore bien disposé, mais ils ont perdu deux temps avec la dame.

Autre variante.

1 e2e4/e7e6 2 e4e5/c7c5 c.j. 3 g1f3

Si 3 c2c3/d7d5 4 e5d6°/f8d6° 5 d2d4/c8d7 6 g1f3/b8c6 mieux si 7 c1e3/d8c6 etc.

3 d4xf6/f7xf6

Si 3 b1c3 3 ——/f7f6 également. En jouant 3 ——/d7d5, ils seraient tombés dans une variante précédente, car si alors 4 e5d6°/d8d6° 5 b1c3 (non d2d4).

$4\frac{c2c3}{}$ [Si $4\frac{c5f6^{o}}{g8f6^{o}}$ mieux]

~~Si $4\frac{c5f6^{o}}{g8f6^{o}}$ exit auxaeciat Lavantaje.~~

$4\frac{}{f6e5^{o}}\ 5\frac{f3e5^{o}}{g8f6}\ 6\frac{d2d4}{d7d5}$ * [Si $6\frac{}{d5d6}$ $7\frac{f1b5+}{}$]

~~Si $6\frac{}{d5d6}$ $7\frac{f1b5+}{}$.~~

$7\frac{c1e3}{d8b6}$

Si $7\frac{f1b5+}{c8d7}$. Si $7\frac{f1d3}{d8b6}$ peut être c8c6.

$8\frac{b2b3}{b8c6}\ 9\frac{f1e2}{f8d6}$ mieux

Schf.

Début II.

$1\frac{c2c4}{c7c6}\ 2\frac{d2d4}{d7d5}\ 3\frac{c4c5}{}$

En poussant au lieu de prendre vous perdez l'avantage de trait et de la position.

$3\frac{}{c7c5}$

Ce coup leur donnera beaucoup. Si actuellement

$4\frac{f1b5+}{b8c6}\ 5\frac{c2c3}{d8d6}\ 6\frac{b5c6°}{b7c6°c.f.}$ justifiant leur pion° ducentre

et préparant une belle sortie au F. de la D. En général et échec du F. du R n'est bon que lorsqu'il fait gagner un temps, autrement il est toujours nuisible, puisqu'il fourvoye le fou.

5
49.

$4\frac{c2c3}{b8c6}\ 5\frac{g1f3}{\cancel{d7d5}\ \text{mll.}}$

~~C'est [illegible]~~. $5\frac{f2f4}{}$ est dangereux, voyez la variante.

$5\frac{}{d8d6}$

Leur D. sortie à cette case vient gêner tout votre aile.

$6\frac{f1b5}{c8d7}$

Ils ne pouvaient gagner le P. sans perdre la pièce.

$\frac{f}{}\frac{d3c2}{c5d4°}$

Ils prennent pour préparer leur coup $\frac{f}{}\frac{}{f2f6}$. $\frac{d}{}\frac{1}{a8c8}$ 8°

$8\frac{c6d4°}{f2f6}$

C'est le coup décisif qui doit leur donner l'avantage de la position (8 $\frac{}{c6b4}$ ou 8 $\frac{}{f8b4+}$ n'aboutissent à rien).

Si, actuellement, 9 c° / f6e5° 10 d4e5° / f8c5, ils ~~[illegible]~~ 9 / f6d5h4

10 d4e5° / g8c5 et ~~[illegible]~~ 10 / f8c5 auront un plus grand développement de pièces que Vous.

Ce que vous aurez de mieux à faire sera de prendre 9 e5f6 / g8f6

puis 10 c° c° / f8d6, mais alors 10 / f8d6 et, voyant ouverte du

côté du Roi, ils auront le meilleur jeu. Car votre aile

de la D. demeure toujours embarassée et votre pion isolé au centre ne saurait tenir tête aux deux

pions réunis de l'adversaire. Observez encore que si 9 f3h4 / 6d4°

ils gagneront.

Variante au 5me coup du premier joueur.

1 c2c4 / e7e6 2 d2d4 / d7d5 3 c4e5 / c7c5 4 c2c3 / b8c6 5 f2f4 / d8d6 6 g1f3 / c8d7

Pour empêcher 7 f4d3. Ils auront pareillement avec avantage 7 g8h6

7 f6h3 / g8h6 8 c1e3 ou f1e2 / c5d4° 9 c3d4°

Ce que Vous auriez de mieux à faire, c'était, après

avoir sorti au 8me coup c1e3, de reprendre au 9me avec le f.

f / e3d4°, alors 9 / f8c5 10 d4c5° / 6bc5°, ils auront toujours le meilleur jeu.

9 / f8h4+

Quoique Vous jouiez, ils auront toujours l'avantage

après cette échec.

Début III.

1 c2c4 / c7c6 2 f2f4

Ce coup n'est préférable à 2 d2d4 que si vous êtes résolus de pousser e4e5 au coup suivant. Mais si, craignant de vous engager dans une partie dangereuse et difficile à jouer, vous préférez prendre 3 c4d5 vous aurez eu grand tort d'avancer 2 f2f4, car ce P. deviendra entièrement inutile à cette coup, tout en affaiblissant votre jeu.

2 d7d5 3 c4d5 e6d5 4 g7g3 c7c5

Ce jeu proposé devrait leur donner l'avantage de la pointe

5 d2d4

Cependant si mieux veulent ne point jouer ce jeu-ci pas, mais ils jouent alors évidemment un plus grand développement de pièces que vous. Le 5 f1b5+ est de ce coup couvert par le C. Surgeon, reprend le F. avec le P. ils jouent en une bonne partie

5 b8c6 6 c2c3

Si 6 c1c3 d8b6 7 b2b3 c8c6 ils auraient le meilleur jeu.

6 g8f6 7 c1c3 d8b6 8 b2b3

8 d1c2 qui aurait donné un bon cas à votre D. mal heureusement proposée à cause de 8 c8f5. Si

8 d1b3 c6a5 9 b3b6 a7b6 10 b1d2 (si 10 f1b5+ c8d7 11 b5d7 e8d7 ils vous menacent

en même temps de a5b3 et de a8c8) 10 f8d6 il aurait le meilleur jeu. Et si 8 c6a5 d163 9 e8d8 f165+ 10 a7a6 b3a4 11 c5c2 (si 11 c5c4 b5d3 pour 6662°) 11 6662° 12 b7b6 a4a5+ 13 6241° a5a3 ils gagneront.

gr 8 c8c6 9 a8c8 f103 il est, ce me semble le meilleur jeu. On serait arrivé à la même situation en jouant 7 d8d6 f103 8 c8c6 b2b3 9 a8c8 c1c3.

Début IV.

1 e7e6 e2e4 2 d7d5 d2d4 3 e4e5

C'est la manière de jouer généralement recommandée dans les ouvrages, mais elle n'est pas avantageuse pour le premier joueur. Les rôles de l'attaque et de la défense y sont complètement renversés. Pour soutenir vos pions du centre trop avancés, vous y êtes obligés de vous tenir sur une défensive continuelle pendant une grande partie du jeu, et vous n'avez point, en définitive de compensation à espérer. Toutefois, comme cette lutte est fort originale présente de l'intérêt, et que les bons joueurs l'affectionnent particulièrement, nous l'exposerons ici avec beaucoup de soin. Nous croyons d'ailleurs que cette prédilection tenait en grande partie à ce

que la meilleure manière d'attaquer, celle du
début, n'avait jamais été bien analysée avant la
publication de notre ouvrage.

3 — 4 c2c3 / c7c5 — b8c6

Il pouvaient aussi jouer 4 — f7f6 (alors 5 e5f6 g8f6) ce
qui conduit à la même situation que ci-après

5 g6f3

Si 5 f1b5 / d8b6 6 b5c6 / b7c6 mieux d7xc6 Si 5 d2d4 / d8b6 etc

5 — f7f6

Le coup est indispensable pour dégager leur aile
Si actuellement 6 e5f6 , 6 — g7f6 serait dangereux
à cause de 7 f3h4 . 6 d8f6 ne serait pas non plus
avantageux, parce qu'ils perdraient la position
d'attaque de leur D. sur la 6e. D'où leur
en cause de 6 — d8f6 7 d2d4 c8d7 8 c1e3 g8h6 9 f1d3, nous préférons
toujours leur jeu. Le mieux, c'est de reprendre
avec le C. 6 e5f6 / g8f6, alors contre 7 f1d3 / f8d6 8 g2g3 / 0—0, ils
auront l'avantage. Et contre 7 d2d4 / d8b6 8 f1d3 / c8d7 9 d3c2 / f8d6
10 0—0 / 0—0, vous aile de la D. gauche reste enfermée, tandis
qu'ils ont toutes les pièces bien sorties. Enfin contre

7 $\frac{b1a3}{f8d6}$ 8 $\frac{d2d3}{d8b6}$ 9 $\frac{a3c2}{o\ o}$ 10 $\frac{f1e2}{e8d7}$ beaujeu. Bref, en prenant 6 $\frac{e5f6}{}$ vous faites sortir une pièce à votre adversaire, en affaiblissant votre propre centre.

6 $\frac{f1d3\ fb1.}{}$

Ce coup est conseillé dans le traité de la bonne donne. Il est fallu jouer 6 $\frac{b1a3}{}$ comme dans la variante.

6 $\frac{\quad}{g6h6}$ 7 $\frac{d3c2}{h6f1}$ 8 $\frac{d2d4}{}$

Si 8 $\frac{e5f6}{}$ ils pouvaient reprendre avec le pion et puis jouer $\frac{\quad}{d8b6}$, toute votre aile de la D. tiendrait embarrassée. 8 $\frac{\quad}{d8f6}$ serait d'ailleurs bon également.

8 $\frac{\quad}{d8b6}$ 9 $\frac{b2b3}{}$

Vous ne pouviez manifestement rien perdre le pion e5.

9 $\frac{\quad}{e8d7}$ 10 $\frac{a2a3}{}$

Vous ne pouviez pas encore sortir sans désavantage 10 $\frac{c1e3}{}$, car 10 $\frac{\quad}{c5d4}$, et si alors 11 $\frac{c3d4}{f6e5}$ ou $\frac{f3d4}{f6e5}$, ils gagnent un pion; si 11 $\frac{c3d4}{f8c5}$, ils ont l'avantage; ~~enfin si 11 f3d4~~

10 $\frac{\quad}{a8c8}$

Votre Situation est évidemment très-
gênée. Sans compter que vous avez perdu
le trait dès le commencement de la partie.

Si 11 d1d3 / c5d4° 12 c3d4° / c6a5 pièces.

Variante au 6me coup du premier jeu.

gr 1 c2c4 / c7c6 2 f2f4 / d7d5 3 c4c5 / c7c5 4 c2c3 / b8c6 5 g1f3 / f8f6 6 b1a3 null. / g8h6

Si 7 c5f6° / d8f6° (7 g7f6° eut été dangereux) 8 d2d3 / f8d6 9 d1d2 (9 g2g / c8f

9 d2d4 / o o 10 g2g3 / c8d7 beau jeu. Et si 7 c5f6° / d8f6° 8 g2g3 / c8d7

9 a3c2 / f8d6 10 d2d4 / o o pièces.

9 a3c2 / c8d7 8 d2d4 / d8c6 9 b2b3

gr

Si 9 c5f6° / g7f6° 10 f3h4 / c5d4° 11 c2d4° (11 c3d4° / f8b4+ ils gagnent
un pion à moins que 12 c1f2 / c6c5 beau jeu) 11 [illegible] / c6d4°
12 d1d4° (pour éviter l'échec en f6) 12 —— / c6d4° 13 c3d4° / f8c6
ils auront [illegible] le meilleur jeu
à cause de leurs pions du centre.

9 —— / a8c8 10 f1f3

gr

Si 10 c1c3 / b6f5 11 e3f2 / c5d4° 12 c3d4° / c6b4 ils auraient l'avantage.

10 —— / h6f7 11 c1c3 / c5d4° 12 c3d4° / f6c5° 13 f4c5° / f8b4+ 14 e3d2 ——

Si 14 c2b4° / c6b4° menaçant de sortir avantageusement leur Fou b5.

Si 14 e1f2 / o—o 15 h5f1 / b4h3 16 a1c1 / c3b2 (ou ~~b1d2~~ s'ils ne veulent pas sacrifier

16 —— / c6b4 17 c2b4° / b6b4° 18 ~~f2g1~~, partie à peu près égale) 17 c1b1 / b2d4° 18 e3d4° / c6d4°

(18 c2d4° / f7c5° 19 d4e6° / c5g4+ précéd.) 19 c2d4° / f7c5° 20 f2e2 / c5f3° (si 20 f2e1 / b6a5+ précéd. ou

20 f2g3 / b6c7 précéd.), que vous reprenez actuellement avec le C. le

P. en la T. toujours 21 —— / e6e5' ensuite —— / e5e4 ~~et~~ ils gagnent.

14 —— / o—o 15 d2b4° / c6b4° 16 c2b4° / ~~b6b4°+~~ 17 d1d2 / b4b6 18 e1e2 ——

La partie est à peu près égale. Vous ne pouvez parvenir à quelque chose de 18 —— / f7c5° 19 f3e5° / b6d4°+.

Début V.

1 e2e4 / c7c5

1 —— / c7c5 est, selon nous, la meilleure réponse possible à

1 e2e4 à laquelle on peut jouer de plein fort au 1er coup de la défense.

2 g1f3

C'est le meilleur coup d'attaque. Si 2 ~~f2f4~~ ou c2c3 / e7e6 et

10 — h6f7 — 11 c1e3 / c5d4° — 12 c3d4° / f6e5° — 13 f4e5° / g8h4+ — 14 e3d2

Si 14 c2b4° / c6b4° menaçant ~~de prendre~~ ~~b7b6~~ après

de sortir avantageusement leur F. sur 15. Si

14 e1f2 / o—o — 15 h1f1 / b4c3 — 16 a1c1 / c6b4 — 17 c2b4° / f6b4° — 18 f2g1 partie à

peu près égale. A leur 16me coup, les sacrifice

suivant nous ont semblé hasardé

~~Laissant~~ ~~cette~~ ~~hasardé~~ : 16 — 17 c1b1 / c3b2 — 18 c3d4° / c6d4° — 19 c2d4° / f7e5° ~~à~~ ~~entamer~~ ~~activement~~ ~~en jouant~~

18 c3d4° / c6d4° — 19 c2d4° / f7e5° — 20 f2e2 mal

(Si 20 f2e1 / b6a5+ mieux — Si 20 f2g3 / b6c7 mieux)

14 — o—o — 15 d2b4° / c6b4° — 16 c2b4° / b6b4+ — 17 d1d2 / b4b6 — 18 e1e2

La partie est à peu près égale. Vous

pouvez pas espérer à causer de 18 o—o / f7e5°

19 d3e5° / b6d4°+

Début V.

1 c2c4 / c7c5

1 — c7c5 est, selon nous, la meilleure réponse possible

à 1 c2c4 et ce qu'on peut faire de plus fort au cas

de la défense.

2 g1f3

(est le meilleur coup d'attaque ~~pour~~ ~~jouer~~. Si 2 f2f4 ou c2c3 et

c7c6

l'on arrivait à une des variantes du début précédent, peu avantageux pour le premier joueur comme nous avons vu. En jouant 2. c2c4 on laissait en arrière et comme isolé le P. de la D.

Si 2. f1c4 e7c6 3. b1c3 g8e7 4. d1e2 b8c6 ils auraient, ce nous semble, la meilleure situation.

2. ——— b8c6

C'est faible. Le coup juste était 2. ——— e7c6 comme dans la var.

3. d2d4

Si 3. c2c3 e7c6 4. d2d4 d7d5, début peu avantageux pour le premier joueur

3. ——— c5d4° 4. f3d4° e7e5

Si 4. ——— c6d4° 5. d1d4° e7c6 6. f1c4 nous ne permettrons jamais de pareil coup. ——— d7d5.

5. d4f3

Prendre le C. eut été mauvais. Alors 5. d4c6° b7c6°

6. f1c4 g8f6 7. b1c3 f8b4 (7. d1d3 d7d5 beaucoup) 8. c1d2 b4c3° 9. d2c3° f6e4° mieux

~~joue et le P. ne peut plus~~ car si

10. c3e5° d8a5+ et.

5. ——— g8f6 6. f1d3

F

Variante au 2ème coup du second joueur.

1 e2c4 / c7c5 — 2 g1f3 / c7e6 c.j. — 3 d2d4 / d7d5

Si 3 — c5d4° 4 f3d4° et si alors 4 — b8c6 5 c1e3 pour empêcher f8c5. Puis contre 4 — d8f6 5 f1e2 et contre 4 — d7d5 5 f1b5+

4 e4d5° / e6d5° 5 c2c4

C'est la meilleure attaque. Si actuellement 5 — c8e6

6 d4b3 / d5c4° 7 f1c4° c.j. / e6c4° 8 b3c4° Vous auriez le meilleur jeu. Si 5 — g8f6

6 c4d5° ils pourraient être entraînés à des complications désagréables. Voilà pourquoi :

5 / c5d4° c.j.

Vous pouvez maintenant prendre 6 d1d4°, sur quoi 6 — c8e6 (6 — g8f6 7 c1g5) 7 c4d5° / d8d5° = 7 f1b5+ c6d7 8 c4d5° / d8d5° mll. Si 6 f3d4° / b8c6 c.j. 7 c1e3 / g8f6 (7 — f8b4+ 8 b1c3) 8 b1c3 / c8e6 (8 c4d5° / d8d5° mll. 9 b1c3 / f8b4) et si 9 c4d5° / e6d5° c.j. leur défense serait très bonne. Enfin si :

6 c4d5° / d8d5° c.j.

6 — f8c5 n'eut paru très bon, alors 7 f1c4 et si 7 — g8f6 8 0-0

9 d4b3 / d5b6 10 c4a7° + mll. 9 f3d4° / f6d5° 10 d4b3 / d5b6 11 c4a7° + mll.

7 d1d4°

C'est le meilleur coup. Si 7 b1c3 / f8b4 bien. Si 7 f3d4° / b8c6 8 c1e3 / f8b4+ 9 b1c3 / g8f6 bien

91

7 d384° 8 f384° / f8c5 9 d463 / c566 10 f1c4 / g8f6 11 0-0 =

Si 6 c1g5 / d8a5+ ils gagnent un P. (si 7 g5d2 / a566). Contre

6 b1c3 / f864 7 c1d2 / 64c3° 8 d2c3° / f864° 9 f3e5° / c6e5° 10 c3e5° / d8a5+ ~~Engagement.~~ milieu

6 ——— 7 °/° 8 c1g5 / ——— gr

Nous ne leur permettrez jamais de pousser ——— . La partie est égale seulement la
d7d5

ligne de votre D. est ouverte tandis que le pion de la leur est resté en arrière sur cette ligne, sans pouvoir être soutenu par un autre pion. Si, pour éviter cet inconvénient ils avaient poussé au 6me coup ———
d7d5

alors 7 c4d5° / f6d5° 8 °/° et vous avez l'avantage de la position. F

Variante au 2me coup du second joueur.

1 e2c4 / c7c5 2 g1f3 / c7c6 ou f. 3 d2d4 / d7d5

Si 3 ——— / c5d4° 4 f3d4° et si alors 4 ——— / b8c6 5 c1e3 / ———

pour empêcher ——— / f8c5 . Puis contre 4 ——— / g8f6

5 f2f4 et contre 4 ——— / d7d5 5 f4f5.

4 e4d5° / c6d5° 5 c2c4 / g8f6 [si 5 ——— / c8e6 6 d1b3]

Variante où 5 ——— / g8f6 auquel la réponse serait 6 c1e3.

~~6 b4c3 / b8c6 [6 — d4c5 / d5c4°]~~

~~4 c1c3 / g8f6~~ partie entièrement égale.

Gambit de l'aile au second cmp.

1 e2e4 / c7c5 2 b2b4 ?!

C'est un assez beau coup. Nous croyons que la meilleure défense consistera à jouer

2 ... b7b6 ; Sur quoi 3 b4c5° (ou 3 a2a3 / a7a5 nièces) la partie sera à peu près égale, mais nous inclinons à préférer le second pion à cause de la direction dangereuse qu'acquerra bientôt le F. de la D. placé sur b7 et battant sur c6 deux pions c4 et g2, tandis ~~que le pion~~ que votre adversaire ne pourra sauver son pion de R. qu'une case.

Accepter le gambit nous semble assez dangereux 2 ... b7b6 3 a2a3 / c5b4° 3 a2a3 / c5c5 (3 ... / b4a3° 4 c1a3° nièces)

~~4 a3b4° / c5a5~~ 4 a3b4° / f8b4° 5 c2c3 / b4a5 6 g1f3 / b8c6 7 f1c4 et l'on arrivera à une espèce de gambit Evans où vous aurez une immense avantage de position, bien plus grand que dans le

gambit Evans ordinaire. Ce début serait ~~d'ailleurs~~ encore à jouer en quelque sorte, il ~~doit~~ doit être important aux coups $\frac{1\,e2e4}{c7c5}$ qui sont les ~~il me semble~~ plus ~~forts~~ forts qu'on puisse jouer des deux côtés. L'idée du gambit de l'aile au second coup ramène vers celui suivant Salvio qui en propose deux autres différents : $\frac{1\,e2e4}{f7f5}\,2.\,g2g4$ et $\frac{1\,e2e4}{c7c5}\,2.\,b2b4$

Le premier ne mérite point d'examen, quant au second il offre beaucoup moins d'intérêt que le nôtre, ~~il est plus hasardé à~~ ~~jouer~~ se rencontrera difficilement dans la pratique. Nous le recommandons à l'heure à l'étude des amateurs.

Début VI.

$\frac{1\,e2e4}{}$

Ils ont, contre ce début, le choix entre trois systèmes de défense.

Le premier consiste à jouer également $\frac{1}{c7c5}$. A moins ~~de~~ d'adopter alors le gambit ~~que nous venons~~ de Salvio mentionné tout à l'heure, vous n'aurez rien de mieux à faire des deux côtés que $2.\frac{b1c3}{b8c6}\,3.\frac{e2e4}{e7e5}\,4.\frac{d2d3}{d7d6}\,5.\frac{f2f4}{f8f5}\,6.\frac{g1f3}{g8f6}$ partie

égale mais démuée d'intérêt, parceque
le F. du R. la vie de l'attaque, s'y trouve gêné
~~marqué~~ de deux côtés. Observons que Vous n'au-
riez eu point d'avantage à pousser c2c3
au 3me coup ~~[illegible]~~ parceque 3 c2c3 4 g8f3
c7c5 f7f5.

Le Second Système de défense ~~et la~~
~~[illegible]~~ consiste à jouer
1 e7e6. Mais si 2 d2d4 cédant au gambit
d7d5
de la dame que nous allons examiner tout
à l'heure. Et si 2 c2c4 3 d2d4 (3 c4c5 f7f6 mieux)
c7c6
3 d7d5 4 c4d5° (si c4c5 c6c5 bonne partie) 4 c6d5
partie égale.

Enfin voici le troisième Système de défense,
plus hardi que les autres.

1 c2c4 2 e2e3 gr
e7e5 g8f6

2 f7f5 serait ~~encore~~ désavantageux. ~~Comme~~ Cela
conduirait à des situations tout-à-fait semblables
à celles des débuts III et IV, rendues plus pé-
rilleuses encore par l'avantage de trait qui
est de votre côté!

~~[illegible]~~ 3 b1c3 nul. gr

~~[illegible]~~ Si 3 d2d4 4 c3d4° puis — gagnant un temps.
c5d4 f8b4+

3 — 4 d2d4 — gr

1 — 4 c4d5° — 5 f1c4 — (5 e3e4 voyez — Voyez le variante — 6 c4b3 f8c5 bien.

4 e5d4° — 5 e3d4° — etc. — gr

C'est réduit à la variante principale du Ier début.

6 / 61.

Du gambit de la Dame proprement dit.

Début VII

1 d2d4 — 2 c2c4 — gr

C'est le meilleur coup à jouer dans ce début, d'après les principes exposés dans l'introduction. On avait d'ailleurs encore deux autres coups à faire ils ont chacun le défaut d'être trop défensifs, ce sont 2 e2e3 et 2 g1f3 (qu'on pouvait également jouer au 1er coup: 1 e2e3 et 1 g1f3 voyez l'introduction).

Si 2 e2e3 — 3 c2c4 — c7c5 — e7e6 — = . Si 2 g1f3 — c7c5 — 3 c2c4 — e7e6 — 4 e2e3 — g8f6 — = Ou bien en acceptant le contre-gambit 2 g1f3 — c7c5 — 3 d4c5° — e7e6 — 4 e2e4 c.i. — f8c5° — 5 e4d5° — e6d5° — 6 f1d3 — g8f6 — 7 o—o — o—o — =

car si 4 — d5e4° — 5 d1d8° — e8d8° — 6 f3e5 — d8e8 — 7 f1b5+ — c8d7 — 8 e5d7° — b8d7°

9 $\frac{c5c6}{b7c6^{o}}$ 10 $\frac{b5c6^{o}}{mat}$

Au premier abord, on pourrait croire que pour dégager le F. de la D. qui serait arrêté dans sa marche par l'avancement du pion c2 de 3, il convient de profiter du second coup et de jouer 2 c1/f4. En effet ce début se trouve chez les anciens et même chez quelques modernes. Mais c'est une erreur car la ligne d'attaque du pion sur g n'a point d'autant l'importance de celle de F. de R. sur f7 et bien loin d'être utile à la car f4, le fou, dans ce début, est plutôt nuisible ~~pour cause de perte de temps~~, comme on va voir. 2 $\frac{c1/f4}{c7c5}$ Si actuellement vous preniez le C. vous ne feriez qu'inutilement sortir la tour ennemie, et si vous acceptiez le gambit, vous auriez mauvais jeu à cause de 3 $\frac{d4c5^{o}}{b8c6}$ 4 $\frac{g2g3}{f7f6}$, ils s'emparent du centre en chassant le fou, Enfin si 3 $\frac{e2e3 ou g1f3}{d8b6 ci.}$ (4 $\frac{b2b3}{c7c6}$ ~~devriez, point à la vérité, accepter le gambit et jouer ainsi~~ 3 $\frac{e2e3}{b8c6}$ 4 $\frac{g1f3}{e7e6}$ mais ~~c'est si vous vouliez regagner vous avez perdu l'avantage de la~~ vous voyez actuellement que le fou est plus utile à sa place ~~à la~~ niche à sa propre case.

2 6 1 c 3 est la plus ridicule erreur dans laquelle on puisse ici tomber, puisque ce C. arrêterait dans sa marche le pion du gambit. Si le contagonist répondait par 2 — c7 c5.

2 — e7 e6

C'est le compte. Il est désavantageux d'accepter le gambit de la dame, puisqu'on abandonne à l'ennemi le centre, sans pouvoir pourtant conserver son pion, comme dans le gambit du roi. Quelque simple que soit cette observation, elle n'a été faite que depuis peu, et l'on a vu les auteurs s'efforcer en vain, pendant des siècles à chercher la meilleure défense du gambit de la dame. Car ils voulaient absolument prendre le pion du gambit et puis, non pas à la vérité le conserver (car ce serait impossible), mais avoir une position pour le moins égale. Or celle-ci consistait dans l'acceptation même du gambit, dont nous examinerons les conséquences dans le début suivant. Salvio une des plus anciennes et des plus grandes illustrations de l'échiquier fait, à la vérité, une exception honorable il ne conseille pas de prendre le P. du gambit. Mais le centre-gambit 2 — c7 c5 porte tout à vouloir ainsi que plus tard 6 2 1/2, remplacer 2 — d5 c4° est prématuré,

comme le prouvera la variante. Quant
à la neuvième défense 2 ——— e7e6, elle a été
jusqu'ici recommandée par aucun auteur
probablement parce qu'on ne voyait pas
d4 arriver le F. de la D. dans sa marche. ~~Après~~
~~son vainqueur, puisque le F. de la D. était~~
~~dans le commencement de cette partie dans aucune~~
~~autre tant sur la case f4 que sur la~~
~~case g5.~~ Au lieu de 2 ——— e7e6 d4 quelques auteurs
proposent 2 ——— c7c6. Ils ne réfléchissent point
que le pion c7 doit être réservé pour le
contre-gambit (voyez le 4me coup de ce début)
Seul moyen de paralyser totalement les
effets du gambit de la dame; qu'en le
poussant un pas on s'exposait à une dé-
fense meilleure incomplète, et qu'on tient en-
fermé une pièce très-nécessaire sur la case
c6, d'où elle attaquerait les deux points
importans d4 et e5, tandis que le F. de la D.
serait, dans le commencement de cette partie,
sans aucune action, tant sur la case g5
que sur la case g4. Voici d'ailleurs une preuve
directe de ce que nous avançons: 1 D2d4
d7d5

2 $\frac{c2c4}{c5c6}$ 3 $\frac{b1c3}{c5c6 \text{ ou } g8f6}$. C'est le meilleur coup,

car contre 3 ——— 4 ~~g4f3~~ ~~5 d1b3~~, contre 3 ——— 4 d1b3
f5f6 ~~f8g4~~ f8f5

ce qui démontre encore une fois combien, dans ces gambits, il est mal-à-propos de vouloir dégager les pions de la dame de la manière que dans le début royal. Mais poursuivons notre exemple 4 $\frac{e2e3}{g8f6 \text{ ou } c5c6}$ ~~contre~~

~~4 f5e5 5 d2e3 d8h4 6 e3f4 d8h4~~ 5 $\frac{f2f3}{}$ puis $\frac{g1h3}{h3f2}$, $\frac{d1b3}{}$ On débutera absolument comme dans les parties françaises, et le second pion sera obligé, pour corriger le vice de sa position, de pousser le pion c6 encore un pas, ce qui prouve notre proposition. (Par ex. si au 4me coup au lieu de $\frac{e2e3}{}$ on avait joué 4 $\frac{f2f3}{}$ alors 4 ———).
c6c5

3 $\frac{b1c3}{g8f6}$ 4 $\frac{e2e3}{c7c5}$ 5 $\frac{g1f3}{b8c6}$ ═══

On arrive absolument à la même défense du gambit en débutant ainsi: 1 $\frac{d2d4}{e7e6}$

2 $\frac{c2c4}{d7d5}$ etc. et si 2 $\frac{e2e4}{d7d5}$, on arrive au début I.

Variante au 2me coup du second joueur.

1 d2d4 / d7d5 — 2 c2c4 / c7c5 — 3 c4d5°

gr

C'est le coup juste. Si 3 d4c5° / d5d4, ils pourraient soutenir leur pion avancé d4 et les pions, pourtant, du voit c5. Nous ommettons ces détails, comme peu essentiels.

3 — / d8d5° — 4 e2e3 / c5d4° — 5 b1c3

gr

C'est le coup que les auteurs n'ont pas vu.

5 — / d5d8

gr

Sort cavalier car perd la D. entêté père encore.

6 e3d4° / c7c6

gr

Le second joueur a perdu des temps.

Début VIII.

1 d2d4 / d7d5 — 2 c2c4

gr

Examinons actuellement les conséquences de l'acceptation du gambit de la dame.

2 — / d5c4° — 3 e2e3

gr

C'est, je crois, le meilleur coup. Vous en puiez prendre un, également pour perdre point deux pas ou sortir 2 b1c3 (voyez les débuts suivans).

3 ——
e7e5

C'est le coup juste, tant contre comme 3 —— ou 3 ——
e7e6 g8f6
vous eut laissé les pions du centre et l'avantage de la position.
Défendre le P. du gambit 3 —— est manifestement
b7b5
mauvais à cause de 4 a2a4 5 a4b5° 6 d7f3 ou bien si
c7c6 c6b5° mat
4 a2a4 5 a4b5° 6 f1c4° puis d1a4+, ils reprendront le
c8a6 a6b5° puis
P. du gambit et restent avec une aile délabrée.

4 f1c4°

En prenant 4 d4e5° vous leur donnez une perte d'un
que, tandis que j'gagne le P. c4. Voir la variante.

4 —— 5 c3d4°
e5d4° f8d6

On revient ainsi à une variante du début I dans
laquelle vous conservez l'avantage de la position (x)

Variante au 4me coup du premier joueur.

1 d2d4 2 c2c4 3 e2e3 4 ~~d4e5°~~ 5 c1d1° 6 g1f3
d7d5 d5c4° e7e5 d8d4 b8c6
6 ... g2f4 offrirait encore moins de ressources, la
défense restreint d'ailleurs la variante. Si 6 f1c4°
c6e5°
7 b1d2 (7 c4e2 puis —— et auront le meilleur jeu)
c8f5 puis
7 e5c4° puis 8 ——, 9 —— ont une bonne partie.
c8e6

6 —— 7 b1d2 8 d1c2 [8 d1e1 ...]
c8e6 a6a5 f8b4

8 —— 9 c2c3 ou b1 10 f1d3° ils sortent ~~les pièces~~
c6b4+ b4d3

ensuite leurs autres pièces ~~la partie~~ auront une bonne partie.

(x) On observe clairement ici, comme dans tout ce qui précède, la

Début IX

1 d2d4 / d7d5 2 c2c4 / d5c4 3 e2e4 / e7e5

Tout le monde convient que c'est le meilleur coup de défense possible. Si 3 — g8f6 4 b1c3 après quoi ils ne peuvent plus penser à 4 — e7e5 à cause du pion. Si 3 — b8c6 4 d4d5 / c6a5 5 d1a4+ / c7c6 6 c1b2 &c. Si 3 — e7e6 4 f1c4 / b8c6 5 c1e3 les pions du centre leur donnent un immense avantage de position. Enfin défendre le pion du gambit est inefficace et fort dangereux comme on peut entrevoir la démonstration dans tous les ouvrages p. ex. 3 — b7b5 4 a2a4 / c7c6 5 a4b5 / c6b5 6 b2b3 Si 6 — c4b3 7 f1b5+ puis d1b3 Si 6 — c8a6 7 b5c4 / b5c4 8 a1a6 puis 9 d1a4+ mat Si 6 — b8c6 7 c1e3 et si alors 7 — c6a5 8 b5c4 / a5c4 9 f1c4 / b5c4 10 d1a4+ vous regagnez le P. avec un jeu supérieur.

4 d4e5

Ont précédemment joué le P. (voyez la variante)

4 — d8d1+ 5 e1d1 / b8d7

Frappante analogie qui existe entre les gambits de la dame et les débuts français, et qui nous les fait regarder, avec raison, comme des branches d'une seule et même manière de jouer que nous appelons „débuts du côté de la dame" ou „jeu de la défensive". (Voyez l'introduction).

Ce coup fut donné par Ponziani (5 — c8c6 est faible)
dont nous rapporterons ici, sans commentaires, la
démonstration répétée à satiété dans les ouvrages.

6 g2g4 / f7c5 — 7 b1c3 / c7c6 (menaçant de jouer 8. ... f7f5 puis 9. ... f5e4)

8 a2a4 / c8g4 + — 9 g4f3 / a8d8 + — 10 d1e1 / g4f3 — 11 g2f3 / c5b3 — 12 a1b1 / b3c1 — 13 b1c1 / f8c5

(Ils menacent de jouer c5c3.)

14 f4g5 / c5d4 — 15 c5e6 / f7e6 — 16 g5e6 / g8e7 — 17 f1e4 / e7g6

Ils regagnent leur P. dans quelques coups.
Nous préférons cependant votre jeu.

Variante au 4me coup du premier joueur.

1 d2d4 / d7d5 — 2 c2c4 / d5c4 — 3 e2e4 / e7c5 — 4 d4d5 / f7f5

C'est le coup par lequel vous conserveriez
l'avantage de la position.

5 f1c4

Philidor fait jouer ici 5 b1c3. Nous voyons
par bien la nécessité de ce coup (le pion ne peut
être pris pour le moment) tant si nous songeons
aux grandes difficultés dans lesquelles Philidor
précipite plutard votre jeu par l'avancement
du pion f2f3. Voyez son analyse du gambit de la
Dame. Il y a d'ailleurs moyen, ce nous semble,
d'éviter ces difficultés en continuant ainsi qu'il suit:

5 b1c3 / g8f6 6 g4f3 (ici Philidor (fait avancer) 6 f2f3 ce qui amène de dangereuses complications) 6 / f8d6 (6 / f5e4° 7 f3e5°)
7 e4g5° / c8f5° 8 f1c4° / o o 9 / b8d7 partie égale, nous mettons
que ci-après:

5 / g8f6 6 g4f3 / f8d6

Nous croyons parqu'ils courent en beaucoup
en prenant 6 / f5e4° 7 f3e5° / f8d6 8 c1f4, ils ne peuvent
attaquer le C. sans se préparer des embarras.

7 e4g5° / c8f5° 8 o o / o o 9 b1c3 / b8d7

Actuellement si 10 f3g5 / g8e8 (pour empêcher
g5e6) et puis / b7b6. Et certes 10 c1g5 / d8e8
11 f3h4 / f5g6.

Début X.

1 d2d4 / d7d5 2 c2c4 / d5e4° 3 b1c3 / e7e5

Cet encore ici la seule défense possible.

4 d4e5° / d8d1+ 5 c3d1°

En prenant quelconque on perd la pauvre dame
sans avoir cependant aucune espérance de
gagner un pion. 5 c1d1° / c8e6 6 c2c4 / b8c6 7 d2f4 / o o o + 8 c1d2 / g7g6.

Il avait le trait.

1 d2d4 d7f5 · 2 c2c4 d5c4° 3 c2e4 e7e5 4 d4e5 f7f5 5 f1c4° g8f6 6 b1c3 f8c5 7 d1c2 f6g4 (x)
8 g1h3 f5f4 9 g2g3 g7g5 10 f2f3 g4e3 11 c1e3° c5e3° 12 h3f2 a7a6 (xx) 13 a2a4 d8f6 (xxx) 14 g3g4 f6d7
15 b2b4 d7f8 16 a1d1 b7b5 17 g4h5° h8h5° 18 f2g4 e8g4° 19 f3g4° h5h3 20 c4f1 h3h7.

Ici la partie fut interrompue. Le meilleur coup du premier joueur est actuellement 21 b4b5 à quoi son adversaire devra répondre par 21 ... f6h6 alors (pour le mieux) 22 h2h4, mais non que je n'aurais pas joué, mais joué 22 ... h6d6. ~~Les~~ Les coups justes en question alors 23 h4h5 a6a5 A l'coup arrivé à une situation ~~égale~~ passablement égale.

Rien ne valait faire faire de plus notables progrès dans le jeu que de réfléchir aux motifs déterminants des coups dans les bonnes parties par correspondance. Aussi le recommandons nous instamment aux jeunes amateurs. Et n'avons nous dans cet but fait que peu de notes à la partie actuelle.

(x) Le coup juste était de prendre 7 ... f5e4° après quoi le second joueur eut eu je crois, quelque avantage à cause du coup un peu hasardé 7 d1c2. La contre-attaque 7 ... f6g4 puis 8 ... f5f4 était quoique irrégulière, ne était pas cependant incorrecte puisque l'antagoniste ne pouvait pousser h2h4 pour rompre les pions de l'aile, et qu'après le coup 9 g2g3 son C. h3 restait sans défense.

(xx) Coup indispensable, sans lequel le dégagement de l'aile n'eut jamais pu s'opérer.

(xxx) Pour menacer d6f4 ... et soutenir en même temps la Tr. f. f4g3°

Comme bon exemple d'un gambit de la dame attaqué et défendu vigoureusement, avec origi-
lité, nous donnons ici une partie jouée par co-
respondance en 1838 et 1839 entre Mr. Kieseritzky
de Livonie (actuellement membre du cercle des échec
de Paris) et nous. Mr. Kieseritzky ayant
en 1839 subitement cessé toute correspondance
termes de l'engagement stipulé d'avance (de répond
toujours dans le délai d'une semaine) proclamé vainqu
les gazettes; sa situation était d'ailleurs je crois
un peu inférieure. Cette partie jouée dans notre
gambit de roi, que j'avais où j'avais le tait. Dans
celui-là et j'avais bien décidément l'avantage
Mr. Kieseritzky n'était bien décidément resté
où Mr. Kieseritzky cessa sa correspondance, mais nous
ne pouvons le rapporter dans notre ouvrage à cause
coups trop irréguliers du second joueur. (x) Tout ce la
dit sans aucune rancune contre Mr. Kieser
dont nous avons fait depuis la connaissance à Pa
où nous avons appris à estimer son caractère

(x) Nous serions désolés si cette relation simp
et véridique des faits comme ils se sont passés pouvait blesse
Mr. Kieseritzky. dont nous avons fait la connaissance à Pa
(ne l'ayant jamais vu en Russie) et dont nous estimon
personne le caractère et les talens pour l'ensei
ent des échecs.

5 — b8c6 — 6 e2c4

En voulant descendre le pion c5 vers vous exposeriez

à ——— .
c6d4 ou b4

6 — c6c5 — 7 c1f4 — g8d6 — 8 d4e5 — d6c5 — 9 f1c4 — g8e7 ═══

Variante au 4me coup du premier joueur.

1 d2d4 — d7d5 — 2 c2c4 — d5c4 — 3 b1c3 — e7e5 — 4 d4d5 — f7f5 — 5 e2c4 — g8f6 — 6 e4f5

On peut aussi 6 g1f3 — g8d6 — 6 ... — f5e4 — n'est pas établi-

bon — 7 e4f5 — c8f5 — 8 f1c4 — on réduit à la variante

du début précédent.

6 — c8f5 — 7 f1c4 — g8d6 — 8 g1f3 — o o — 9 o o — b8d7

Même situation que dans la variante du

début IX. F

Début XI.

1 f2f4

Nous avons, dans l'introduction, déclaré notre opinion sur ce coup qu'il nous reste à démontrer ici. Quoique peu hasardé (plutôt absolument faible), le début nous semble incorrect parce que n'ayant pas poussé 1 e2e4, il ne nous reste aucune autre bonne manière de

jouer que de débuter du côté de la dame ;
le cas f2f4 se présentera de même conséquence :
1°. Comme une perte de temps.
2° Comme privant d'un soutien nécessaire
le pion du roi qui demeurera en arrière comme isolé.
Voici d'ailleurs l'analyse que nous soumettons
au jugement des connaisseurs.

1 ~~f2f4~~ 2 $\frac{e2e3}{d7d5}$ $\frac{}{c7c5}$

contre 2 $\frac{d2d4}{}$ ou 2 $\frac{d2d4}{}$ également 2 $\frac{}{c7c5}$.

3 $\frac{d2d4}{b8c6}$ 4 $\frac{}{}$

Il n'est pas sûr ce coup que les amis du début
qui nous occupe doivent rejeter le désa-
vantage de votre position. Effectivement
ensuite-t-il un meilleur enchaînement ?
4 f1b5 serait une erreur déjà plusieurs fois
signalée parmi nous. Alors 4 $\frac{}{e7e6}$ et reprenant
avec le pion b7 ce pion envoyé le second joueur
affermirait son centre et préparerait une
belle sortie à son fou c8. Si 4 $\frac{c2c4}{d5d4}$ en passant.
Si vous jouez 4 $\frac{d2d3}{}$ ~~e~~ comme on le voit
faire quelquefois, ce ne pourra être dans l'in-
tention de rester plus tard d3d4, car ce serait
alors une perte de temps flagrante. Supposons
donc que ce soit pour avancer plus tard e3e4 (qui
encore constituerait aussi une perte de temps).

Leur réponse sera 4 e7e6. Comment poursuivez
vous votre projet ? Sera-ce en jouant 5c1d2
mais bon adversaire en sortant alors 5 d8f6
aura beau jeu. Sera-ce en sortant 5 b1d2 mais
alors 5 f8d6 et si 6 d2b3 b8c6, vous serez toujours en
pêché de pensée e3e4. Et pourtant vous
aurez enfermé votre F. du R! Il me semble
donc incontestable que 4 d2d4 est le meilleur coup
possible.

4 e7e6 5 c2c4 g8f6 6 b1c3 f8e7 7 f1e2 g7

La partie continuera comme dans les débuts
ordinaires du côté de la dame, seulement
votre pion c3 demeuré en arrière sans soutien
restera source de position provenant de ce coup
ouverture 1 d2d4. Un coup d'oeil attentif jeté sur la
situation prouve d'ailleurs que d2d4 ~~et joué dans ce cas~~ n'a rempli aucun
but et n'a fait qu'occuper un temps inutilement.
Et plus forte raison devons nous désapprouver le

Début XII

1 d2d4
f7f5

qui est exactement le même, moins toutefois l'avan-

lage d'trait. La suite sera :

2 c2c4 / g5f6 3 b1c3 / e7e6 4 e2e3 / d7d5 etc

gf

Section II.

Des plusieurs débuts incorrects.

Dans cette Section nous nous proposons d'examiner les principales inexactitudes ou irrégularités que l'on peut commettre au premier coup, tant de l'attaque que de la défense, et au second coup de l'attaque dans le début royal. Nous éliminons toutefois les fautes les plus grossières (jugées déjà dans l'introduction), ainsi que le gambit dit roi, auquel, à cause de son importance, nous consacrons le livre IV de notre traité. Cette analyse nous conduit, par voie d'exclusion, à découvrir les seuls débuts entièrement corrects de jeu d'échecs, et démontre ainsi ce que nous n'avons pu qu'annoncer dans l'introduction.

Du fianchetto (début XIII).

1 e2e4 / b7b6

gf

Il est en général dangereux de pousser les

pions des cavaliers une case avant la fin de la partie, car les ailes en sont nécessairement affaiblies (vu qu'il se forme deux cases ouvertement exposées à l'attaque des pièces ennemies, et que ces pions ne pouvant, par la suite, toujours occuper ces intervalles, et ne les défendant pas eux-mêmes aussi facilement que les pions), et il devient périlleux de risquer. Le coup ——— est beaucoup moins condamnable
b7b6
que ——— puisque c'est l'aile de la D. et que
g7g6
le F. placé sur b7 agira sur l'aile royale ennemie, tandis que le coup ——— affaiblit
g7g6
l'aile royale. Si ne pouvant pas sur le F. que l'on attaque sur l'aile de la D. adverse.

2 d2d4 c8b7 3 f1d3 e7e6

Pour 3 ——— voyez la variante. 2 Mais si 3 f7f5 mv
g7g6
~~(mauvais) ates~~ 4 e4f5° 6f5g6° (si 6 g8f6 ils seraient
6f92° 5 d1h5+ g7g6 6f8g7
mat en deux coups) 7 g6h7+ 8 h7g8°+ D. 9 h5f4
e8f4 f8g8° g2h1°
10 h2h4 e7e6 11 h4h5 vous avez l'avantage. Cette variante est de Lolli.

Ils ont poussé au 3me coup ——— dans l'intention
e7e6
de jouer ensuite ——— et ——— comme dans les
d7d5 c7c5
Débuts français ordinaires, et vous déplacez

en même temps leur Fe. du R. cette manière
de faire ce jeu à tuettes du Cte de la Dame seu-
lement est, sans doute, la moins condamnable

4 f2f4 gr

pour soutenir votre pion du R. avancé sur c5.
Vous auriez pour jouer également 4 g1f3 et, au
cas où il avait pour pion c4 c5 on aurait pris de c4 d5,
mais cela eut été moins bon.

4 d7d5 gr

5. f4 f7f5 5 e4c2 f5c4° 6 d3c4° b7c4° 7 c2c4° c7c6 8 g1f3 g8f6 9 e4e2,
ils auraient mieux fait.

5 c4c5 c7c5 6 c2c3 g8e7 gr

Comme ils ne sauraient pour jouer ici 6 f7f6
pour dégager leur aile royale, le mieux
qu'ils puissent faire je crois, est de
transporter ce C. à l'autre aile.

7 c1e3 e7e6 8 g1f3 f8e7 9 a2a3 0-0 10 d1c2 h7h6 11 0-0 b8d7 12 b2b4 gr

La partie est assez égale, seulement si on
la compare au début régulier IV, on verra
que le second joueur par suite du fianchetto,
a perdu de temps négligé de tirer avantage
jusqu'ici sa D. et de déployer son aile royale
que vous pourrez ici vigoureusement attaquer.

Vacante au 3me coup du second joueur.

1 e2e4 / 6f6 — 2 d2d4 / c8b7 — 3 f1b5 / g7g6

pour préparer le fianchetto de ce côté également.

Cen'est pas bien joué.

4 f2f4 mll.

On peut aussi jouer 4 g1f3 voyez le renvoi.

4 —— / f8g7

Si 4 —— / f7f5 5 d1e2 (vous perdez en prenant 5 e4f5°)

5 —— / f5e4° — 6 d3e4° / b7e4° — 7 e2e4° / c7c6 — 8 g1f3 / b7b5 — 9 e4e2 / g8f6 — 10 f3e5 / c6c5 — 11 c2c3 / f8g7

12° —— Mieux.

5 g1f3 / e7e6 — 6 c2c3 (celà avant mieux que c2c4.)

6 —— / c7c5 (contre 6 —— / d7d5 — 7 e4e5 bon jeu)

7 c1e3 / d7d6 — 8 b1d2 / g8e7 (contre 8 —— / f7f5 — 9 e4e5 bon jeu)

9 —— Vous avez bon jeu.

Renvoi au 4me coup du premier joueur.

1 e2e4 / b7b6 — 2 d2d4 / c8b7 — 3 f1b5 / g7g6 — 4 g1f3 / f8g7 — 5 c1e3

Si 5 c2c4 / e7e6 — 6 b1c3 / d7d5 — 7 c4d5° (7 e4e5 peu mieux f7f6) 7 —— / e6d5°

8 e4e5 / c7c5 — 9 c1e3 / c5d4° — 10 e3d4° / b8c6 la partie s'égalisera entièrement.

gr 5 ——— 6 c2c3 ——— 7 c4c5 ——— 8 o o ——— 9 c3/4*
e7e6 d7d5 b8d7 si f7f6

Vous avez l'avantage de la position.

On appliquera des considérations tout à fait
semblables au fianchetto joué par le premier
joueur, et qui est plus inconséquent encore,
ce début étant tout défensif.

Début XIV.

Contre-gambit de la dame au premier coup.

1 d2d4 ——— 2 d4c5 (voyez le renvoi)
e7c5 ~~f havard~~

Il n'est pas avantageux d'accepter ce contre-
gambit. On ne peut pas conserver son pion
et l'on fait mal-à-propos sortir à l'adversaire
son fou d'attaque, ce qui lui donne un avantage
momentané. Voici d'ailleurs comment vous devrez
continuer pour conserver une partie égale.

2 ——— 3 e2e4 ——— 4 f1c4 gr
e7e6 f8c5

Ce coup est urgent d'une part pour empêcher
d7d5, de l'autre pour ne pas être obligé contre
4 ——— de sortir la D. ou le C. du R. d'une manière
d8b6
désavantageuse. En jouant 4 f2f4 vous seriez
d7d5
tombés dans une variante très-dangereuse d'un début français.

4 g8e7 5 b1c3 b8c6 6 f1f3 o o 7 d5d6 ——

Renvoi.

1 d2d4 c7c5 2 c4d5

C'est le coup juste qui doit donner l'avantage de la position.

2 e7e6 3 e2e4 d7d6 4 c2c4 g8f6 5 b1c3 beaucoup.

Début XV.

1 d2d4 g8f6 faible 2 c2c4 e7e6

2 d7d5 mauvais à cause de 3 c4d5 o

3 d4d5

Si 3 b1c3 d7d5 4 e2e3 (si 4 c1g5 également 4 c7c5)

4 c7c5 ils se réduisant à une partie entièrement égale et régulière.

3 g8h6 4 c1d2 h6f7 (si 4 b1c3 f6g4 o)

5 d1d2 o e6d5 o (5 ... 6 b1c3 d7d6 o o o beaucoup)

6 c4d5 o d7d6 7 b1c3 o o

Vous avez beaucoup Si 8 c8f5 9 f2f3 Si 8 c7c6 9 e2e4.

Début XVI.

1 e2c4 / b8c6

Cette défense est très-bonne lorsque l'on fait avantage d'un pion et trait ou d'un pion et de deux traits, et cela à cause de la case vide f7.
Dans les parties à but elle ne peut être employée que contre des joueurs faibles.

2 d2d4 / d7d5

Pour 2 ___ e7e5 voyez la variante.

3 e4d5 =

On peut également jouer ici 3 Cf3 (ou bien 3 Cxe5 Cg4 bien)

3 ___ e7e6

Si 4 ___ e7e5 5 c2c4 d5a5+ 6 e3d2 f8b4 (6 ___ a5b6 7 c4c5 mal) 7 d4d5 b6d4 8 a2a3 [illegible] D. Sera fort gêné.

5 c2c4 d5a5+ 6 b1c3 [illegible]

Renvoi

1 e2c4 b8c6 2 d2d4 d7d5 3 e4e5 a7a6

Si 3 ___ c8f5 4 c1e3 e7e6 5 f1b5 f7f6 6 g1f3, leur jeu est actuellement fort gêné, si ensuite 6 ___ a7a6 7 b5c6+ b7c6 8 0-0 a8b8 9 b2b3

puis c2c4 vous aurez l'avantage.

4 c1e3 / c8f5 — 5 c2c4 / e7c6 — 6 b1c3 / f7f6 — 7 f2f4 / g8h6 — 8 g4g3 / h6f7 — 9 d1b3 mieux

Gr

En comparant ce début aux débuts français régulier, on ne pourra manquer de s'apercevoir que le C. joué sur c6 au premier coup, en arrêtant dans sa marche le pion c7, a empêché le déploiement convenable de ses pièces du second joueur. Sans parler du temps 3 — a7a6 qu'il lui a fait perdre.

Variante au 2me coup du second joueur.

Gr 1 e2e4 / b8c6 — 2 d2d4 / e7e5 — 3 d4d5

Ont pu également prendre 3 d4e5° / c6e5° — 4 f2f4 / e5g6 — 5 c1e3 / g8f6 — 6 f1d3, mais cette manière de jouer est moins avantageuse pour vous.

8/80.

Gr 3 — c6e7 — 4 f1d3 / e7g6 (si 4 f2f4 / e7g6)

Gr 5 c1e3 ils ont un jeu gêné.

J'observe encore qu'au 3me coup si vous aviez pris d4e5° ils avaient une autre réponse excellente contre un adversaire faible car tel dans ce début est supposé le premier joueur. C'était de ne pas reprendre 3 c6e5° mais

de sortir 3 — d8h4. Vous n'auriez eu alors qu'une seule bonne défense 4 fd3 sur quoi ils pourraient continuer l'attaque en jouant 4 — on bien f8c5 — on bien s'ils ne veulent pas sacrifier un pion 4 — f8e8. Il est vrai que contre un amateur exercé sur D. pourrait leur donner un désavantage réel du désavantage.

Sch. Début XVII.

Contre-gambit du roi au premier coup.

1 e2e4
f7f5

Ce contre-gambit est fort hasardé; on ne regagne pas son pion et l'on n'est point compensé par l'immense avantage de position du gambit du roi ordinaire.

2 e4f5 o
g8f6

Il est toujours mieux de jouer 2 — h7h5 voyez la variante. 2 — d7d5 était impossible à cause de 3 d1h5 3 g2g4 coup juste g7g6

~~C'est la meilleure coup.~~

~~3 — g7g6~~

Si 3 d7d5 ou 3 c7c6, 4 g4g5 puis d1h5+ vous

ouvrez ruine le jeu adverse. Si 3 h7h5 4 g4g5, alors

contre 4 f6g8 5 f1c2, contre 4 f6d5 5 c2c4 d5b6

6 d2d4 6 f1c2 contre 4 f6e4 5 d2d3 au coup suivant f1c2,

enfin contre 4 f6g4 5 h2h3 et ensuite également

f1c2, dans tous ces cas vous gagnez un second jeu et la partie.

Mais si au 3me coup h7h6 alors 4 f1f2 5 h2h4

d7d5 c7c6

6 g4g5 pion.

4 f5g6° 5 f1d3

h7g6° h8g8

Si 5 e8f7 6 g4g5° puis 7 d1f3 et si 7 f7g4 8 f3e4

vous gagnerez.

6 g4g5

f6d5

Si 6 f6h5 ou h7 7 d3g6°+ puis d1h5 gagnant

un second jeu et la partie.

d3c4

e7e6

Si 7 d5b6 8 c4g6+ puis 9 d1h5, 10 g4f3 vous gagnez

ou si 7 d5f4 8 d2d4 f4e6 9 c4g6°+ et

7 d3c4 8 c4d5° 9 d2d4 10 h2h4 11 b1c3 12 c1f4

e7e6 e6d5° d5d6 c8f5 c7c6

Vous avez un pion de plus et le meilleur jeu.

Variante au 2me coup du Second joueur.

1 e2e4 / f7f5 2 e4f5 e / h7h5 3 d1e2 / g8f6 4 g1f3 / d7d5 5 f3h4 / e7e6

C'est une nécessité pour ~~dégager le fou~~ sortir le ~~fou~~ dégager ses pièces. contre 5 — / c7c5 6 d2d3

vous auriez gagné un temps pour sortir votre T. de la D. sur 5.

6 h4g6 / h8h7 7 g6f8 e / e8f8 e 8 f5e6 e / c8e6 e 9 d2d4

Vous avez un pion de plus et beaucoup

Début XVIII.

Contre-gambit du centre du premier coup.

1 e2e4 / d7d5 2 e4d5 e / g8f6

Ce qu'il y avait de mieux à faire était de reprendre avec la D. 2 — / d8d5 ; mais vous avez toujours eu le meilleur jeu 3 b1c3 / d5d8

(pour ne pas compromettre la D. ce qui eut été pis)

4 d2d4 / c8f5 5 g1f3 / e7e6 6 f1c4, vous avez gagné des temps sur vos adversaires. Le coup 2 — / g8f6 constitue un joli contre-gambit.

B c2c4

En défendant ce pion, ce qui semble naturel, vous compromettez votre partie. Le compte juste était B f4b5+ voyez plus bas.

B — 4 d5c6 5 g1f3 6 d2c3 7 c1g5
c7c6 b8c6 e7e5 c8f5

8 b1c3 puis ~~~ ils regagnent ~~~

leur pion avec une bonne partie. Qu'on observe la belle ~~situation~~ position du second joueur. Si la dame décrivait et l'embarras que vous causerait votre pion arriéré de la dame.

Véritable défense de ce contre-gambit.

1 e2e4 2 e4d5 3 f4b5+ 4 b5c4 5 b1c3
d7d5 g8f6 c8d7 d7d5 c7c6

6 d5c6 7 d2d3
b8c6 Vous conservez

votre avantage.

Si 7 f3h4 8 h4f5 9 [illegible] 9 b1c3 la perte du P. d3 est inévitable, tant à cause de e5e4, tant à cause de c6b4. Si 7 b1c3 d8d7 8 f3h4 etc.

7 d8b6 8 b2b3 9 f3h4
6664+

Si vous aimez l'échec, ils prendront le P. d3, et si vous jouez le R. vous perdez la partie. Après votre 4me coup il y a plusieurs variantes, mais ~~le P. d3~~ votre P. n'est soutenable dans aucun cas, et ils auront, en outre, un jeu fort supérieur.

Véritable défense de centre-gambit

gr 1 e2e4 d7d5 2 e4d5° g8f6 3 f1b5+ c1d7 4 b5c4 d7f5 5 b1c3 c7c6 6 d5c6° b8c6° 7 d2d3

Vous conservez votre avantage.

Début XIX.

Gambit du centre.

1 e2e4 / e7e5 2 d2d4

Comme nous avons déjà eu occasion de l'observer, ce coup vous fait perdre au moins un temps. 2. e5d4° 3 d1d4° / b8c6. 4 d4d1 toute autre retraite pour la dame vous eut fait perdre plus de temps encore, en l'exposant à d'autres attaques, ou en arrêtant la marche de vos propres pièces. 4 ——— / f8c5, ils ont déjà deux pièces de sortées, tandis que vous n'en avez pas sorti une seule.

2 ——— / c5d4° 3 g1f3

C'est un gambit du centre très-ingénieux qu'on peut encore jouer d'une autre manière. Voyez plus bas.

3 ——— / c7c5 Et mv2.

3 ——— / f8b4+ était le coup juste. Voyez la Variante.

4 c2c3 / d4c3° [si 4 ——— / d8e7 5 f1d3 / d7d5 6 o-o / d5e4° 7 d3e4° mieux]

~~si 4 ——— / d8e7 5 f1d3 / d7d5 6 o-o / d5e4° 7 d3e4° mieux~~

5 b1c3° / d7d6

Si 5 ——— / b8c6 6 c1f4 / d7d6 7 c3b5 / d8a5+ [7 ——— / g8f6 8 f4d6°] 8 d1d2 / a5d2+ 9 f3d2° / e8d7

10 d2c4 regagnant votre pion et beaucoup.

6 c1f4 / c8g4 7 d1d2 / b8c6 8 f1b5 / g8f6 9 o-o-o / g4f3° 10 g2f3°

Au cas suivant vous prendrez le pion d6 et vous aurez beau jeu.

Variante au 5me c. du second joueur.

1 c2c4 / c7c5 2 d2d4 / c5xd4 3 Cf3 / f8b4+ c.j. 4 c1d2

En jouant 4 c2c3 / d4c3° 5 b2c3° / b4c5 6 f1c4 / d7d6 7 d1b3 / d8f6 on est réduit à une des variantes qui vont suivre.

4 ——— / b4c5 5 d2xf4

Si 5 f1c4 / d7d6 6 d2xf4 / c8xf4 etc si 5 c2c3 / b8c6 6 d2xf4 / d4c3° etc comme ci-après. 8.85.

5 / b8c6

Si 5 ——— / d8e7 vous ne jouerez pas 6 f1d3 à cause de 6 ——— / d7d6 7° ——— / c8xf4 mais 6 c4c5 / d7d6 7 f1e2 / b8c6 8 °—° / si d6c5° 9 f3c5°. Si au lieu de cela 6 c4c5 / c5b4+ 7 c2c3 / d4c3° 8 b2c3° / b4c5 9 f1c4 beau jeu. Le système de défense 5 ——— / d8e7 n'est pas à recommander puisque il place la dame devant le roi en présence du roque prochain de l'adversaire.

6 f1c4

Si 6 c2c3 / d4c3° (non 6 ——— / d8f6) 7 b1c3° / d7d6 8 c3d5 / g8e7 ils conservent leur pion de plus. Si 6 f1b5 / g8e7 7 c2c3 / d4c3° 8 b1c3° / °—° etc.

6 ——— / d7d6 7 c2c3 / d4c3° 8 b1c3° / c8e6 9 c4c6°

Si 9 d1b3 / c6a5 10 b3a4+ / c7c6. Si 9 c4b5 / g8e7.

9 f7c6° 10 d8c8 11 c6d4 ils ont l'avantage.

Autre manière de jouer le gambit de centre.

1 e7e5 2 c5d4° 3 c7c5 mv.

3 c7c5 est dû être remplacé par 3 f8b4+, voyez la remarque.

Si 3 b8c6 4 g1f3 vous amènerez ainsi le gambit écossais (livre III) bien moins avantageux pour eux.

4 b8c6

Si 4 d4c3° 5 d7d6 6 c8c6 (6 b8c6 7 a5+ et la perte du gambit est peu de chose car 7 g8f6 8 f2f3 et contre 7 a5+ 8 f1d1) 7 f7e6° 8 d8d7 9 ooo puis contre 9 b8c6 10 e7e5 et contre 9 g8f6 10 f6h5 11 e3 regagnant le pion.

5 d4c3°

5 d8f6 ne serait pas bon 6 d7d6 7 c5d4° 8 c4e5 et regagnant le pion et si aucun de cela 7 c6d4° 8 f6d4° 9 d1d4° puis f1d1 etc et contre 8 c5d4° 9 d1a4+ regagnant le pion en perdre temps.

6 d7d6 7 c8e6

Si 7 c8g4 8 a5+ 9 f1f1 regagnant le pion du gambit

8 f7e6° 9 d8d7 10 a7a6

Contre 10 — g8f6 11 c4c5 f6h5 12 f4c3 regagnant le pion. Contre
10 — 11 c3b5 d6d5 12 e4d5 e6d5 13 f4c7 c5c4 14 b3a4 d8c8 15 c7g3 en visite
b5c7 et ~~regagnera~~ vous regagnerez votre pion. Contre 10 — c6a5
si 11 b3a4 d7a4 (si 11 — a5c6 ou — b7b6 12 c3b5 vous reprendrez au
coup suivant votre pion ou bien vous donnerez l'échec b5c7+)
12 c3a4 a8d8 (non 12 — sans quoi 13 f3g5 e6e5 14 f4d2 ch) ils conser-
veraient leur pion, c'est pourquoi vous auriez dû jouer contre 10 — c6a
11 b3b5 a5c6 12 b5d3 c6b4 13 d3c4 — 14 c3b5, vous regagneriez votre pion
à cause de la menace sur h7. Et si au lieu de 13 — ils
avaient joué 13 — a8d8 14 c3b5 d6d5 15 b5c7+ Vous gagneriez
11 f4d6.

Si 11 c3a4 c6a5 12 b3c2 d7c6 ils seraient bien d'embarras.

11 — f8d6

Contre 11 — c6a5 12 b3b6 a5c4 13 d6f8 plutôt f8g7 vous auriez
l'avantage.

12 c4c5 c6e5 (nul.) 13 f3e5 d7e7 14 b3a4+ e8f8

Contre 14 — b7b5 15 c3b5 mat Contre 14 — e8d8 15 c3c4 mat.

15 e5d7+ f8f7 16 c3e4 d6f4+ 17 c1b1 b7b5 18 a4b3 beau jeu. Vous
Vous regagnerez au moins votre pion.

2b 64

Variante au 3me c. du second joueur.

$1\frac{c2c4}{e7e5}\ 2\frac{d2d4}{c5d4°}\ 3\frac{f1c4}{f8b4+}$ c.j. $4\frac{c2c3}{}$ gr

Si $4\frac{c1d2}{d8e7}$. Si $4\frac{e1f1}{d8e7}$ (nulle)

$4\frac{}{d4c3°}\ 5\frac{c4f7°+}{}$ gr

Meilleur peut-être valoir reprendre $5\frac{b2c3}{}$ (voyez la Variante)

$5\frac{}{e8f7°}\ 6\frac{d1b3+}{d7d5}\ 7\frac{b3b4°}{c3b2°}\ 8\frac{c1b2°}{d5c4°}$ mieux gr

Actuellement Si $9\frac{b4c4°}{g8f6}$ beau jeu . Si $9\frac{g1e2}{d8e7}$ &c. Si

gr $9\frac{b4b3+}{c8c6}\ 10\frac{b3b7°}{c6d5}\ 11\frac{b7b4}{b8c6}$ beau jeu [$11\frac{b7b5}{c7c6}\ 12\frac{b5e2}{g8f6}$ mieux]

Ils espèrent peut d'ailleurs jouer aussi à leur 8me coup $8\frac{c1b2°}{g8f6}$

$9\frac{c4e5}{h8e8}$ &c

Variante au 5me c. du premier joueur.

$1\frac{e2e4}{e7e5}\ 2\frac{d2d4}{e5d4°}\ 3\frac{f1c4}{f8b4+}\ 4\frac{c2c3}{d4c3°}\ 5\frac{b2c3°}{d8f6}$ c.j. gr

A moins de consentir à perdre le pion f7, ils n'avaient pas d'autre retraite pour le fou que f8, et celle-là est désavantageuse.

$6\frac{d1b3}{}$ gr

Si $6\frac{c4f7°+}{f6f7°}\ 7\frac{c3b4}{f7e7}\ 8\frac{d1d4}{b8c6}$ et non simplement $7\frac{}{f7e4}$ ils regagnaient leur P. de plus avec une belle partie.

6 64c5 / 9ff3 d7d6 8°—o

Si 8 c19f5 f6g6 9°—o h7h6 10 95f4 g8e7 mieux. Maintenant si 11 e4e3 o—o

12 c4d3 g6e6 13 d3c4 c6e5 et

8 h7h6 c.j. 9 f1e1

Si 9 e4c5 d6e5° 10 b3b5+ b8d7 (10 f1e1 b8d7)

85 9 g8e7

Actuellement ~~l'opposition~~ Su ze Ai's ont un pion de plus.

Si 10 e4e5 d6e5° 11 b3b5+ f6c6 si 12 f3e5° c6b5° puis ~~xx~~ c7c6 et

l'equerent. Et si 12 e1e5° c5d6 de même contre 11 e1e5° c5d6

puis l'equerent.

Section III.

Nous consacrons cette Section à l'examen de deux variantes parfaitement correctes, mais moins importantes du début royal, ~~Attio~~ Sortie début de cavalier de la dame" et celui "des pions du centre".

Début du cavalier de la dame

XX.

1 e2e4 / e7e5 2 b1c3

Il n'est pas très-recommandable de débuter ainsi lorsqu'on a le trait : par ce coup Vous n'attaquez rien et Vous arrêtez dans sa marche le pion c2 qui, lui-même, pourrait préparer l'établissement de Vos pions au centre. Cette ouverture du jeu n'est donc guère encourageante pour Vos yeux. Toutefois, on se tromperait fort si l'on croyait qu'elle doit vous faire perdre une seule entame pour vous des situations supérieures à celles de Votre adversaire. Ils peuvent parfaitement entrer dans la défense, voilà pourquoi nous avons cru devoir entreprendre pour la première fois, une analyse de ce début bizarre qui ne manque pas d'être très-instructif et très-important sous le point de vue purement théorique.

Ici le premier joueur renonce à l'attaque naturelle

d'Egalière qu'il pourrait avoir à prévoir attendre les fautes que l'adversaire pourrait commettre ; dans ce dernier début est beaucoup plus abîmé et dangereux pour le second joueur que le début des pions ducentre. D'ailleurs plusieurs variantes coïncidant avec d'autres des débuts du fou et du cavalier du roi, nous serons ainsi dispensés de les traiter plus tard.

2 f8b4 3 c3d5 f6b4 4 g1f3 c7c6

4 6264 est à négliger. Il n'aurait pour but à la vérité que de jouer sur b6, à comme de 4 c5b6 5 d5b6 a7b6 6 c1b2 d7d6 7 [illegible] (vous avez une bonne partie), mais sur c7 alors 4 6264 5 c1[illegible] c5c7 c7[illegible]

6 d5c7 d8c7 (6 b2c3 c6d5 7 c5g1 nul c7f6) 7 a2a3 a7a5 8 c2c3 d7d5 nuls et si à votre 5me coup vous aviez joué 5 c2c3 c7c6 6 d5c7 d8c7 7 f1c4 g8f6 8 d2d3 d7d5 nuls

5 d5c3

Pour la retraite 5 d5c3 voyez la variante.

5 d7d6

Si 5 d5xb6 d7d5 6 f3e5 d5c4 (contre 6 f3e5 d8c7 7 e5d3 vous gagneriez un pion) 7 c3c4 d8d4 8 [illegible]

6 f1c4 g8f6 7 c4b3 c8g4 8 0—0 0—0 9 d2d3 et si 9 d2d3 d6d5 10 c1g5

Il importe d'observer que toutes les fois qu'ils voudront vous doubler un pion ils affaiblissent leur jeu, p. ex. ici à leur 7me coup

Et 7 $\frac{c4b3}{sic5b4}$ 8 $\frac{d1c2}{b4c3°}$ 9 $\frac{d2c3°}{o\text{—}o}$ 10 $\frac{c1g5}{c8g4}$ 11 $\frac{a1d1}{\text{bien}}$

Variante au 5ème coup de premier joueur.

1 $\frac{e2e4}{e7e5}$ 2 $\frac{b1c3}{f8b4}$ 3 $\frac{c3d5}{b4c5}$ 4 $\frac{g1f3}{c7c6}$ 5 $\frac{d5e3}{c7d5 c.j.}$

Contre 5 $\frac{}{d7d6}$ 6 $\frac{c2c3}{\text{puis } d2d4 \text{ voilà jeu est préférable.}}$

6 $\frac{f3e5°}{c5e3° c.j.}$

Si 6 $\frac{f3e5°}{d5d4}$ 7 $\frac{e3f5}{c8f5°}$ 8 $\frac{e4f5°}{d8f6}$ 9 $\frac{d1e2}{\text{mat}}$. Si 6 $\frac{f3e5°}{d5e4°}$ 7 $\frac{f1c4}{\text{bien}}$

7 $\frac{f2e3°}{d8h4+ c.j.}$

Si 7 $\frac{d2e3°}{d8e7}$. Si 7 $\frac{f2e3°}{d5e4°}$ 8 $\frac{f1c4}{\text{bien}}$

8 $\frac{g2g3}{h4e4°}$ 9 $\frac{e5f3}{c8g4}$ 10 $\frac{f1g2}{e4g6}$ 11 $\frac{f3e5}{g4d1°}$ 12 $\frac{c5g6°}{h7g6°}$ 13 $\frac{e1d1°}{\text{partie à peu près égale.}}$

Variante au 3ème c. du premier joueur

1 $\frac{e2e4}{e7e5}$ 2 $\frac{b1c3}{f8b4}$ 3 $\frac{g1f3}{b4c3°}$

Nous répétons la même observation que plus haut. Ils ont tort de vouloir vous doubler ce pion sans que d'ailleurs cela les expose à un danger sérieux. Si 3 $\frac{g1f3}{d7d6}$

4 $\frac{c3d5}{b4c5 \text{ mas}}$ 5 $\frac{b2b4}{c5b6}$ 6 $\frac{d5b6°}{a7b6°}$ 7 $\frac{c1b2}{\text{bien.}}$

autrement 5 $\frac{b2b4}{c5d4}$ 6 $\frac{c2c3}{c5b6}$ 7 $\frac{d5b6°}{a7b6°}$ 8 $\frac{d2d4}{\text{bien. Le corps de droite était 3}}$

Voyez le renvoi.

gr 4 d2c3° / d7d6 5 f1c4 / c8g4 6 d1d3 / g8e7 ou f6 7 c1g5 / o—o 8 a1d1 bien

Renvoi au 3me coup pour le second joueur.

1 e2e4 / e7e5 2 b1c3 / f8b4 3 g1f3 / b8c6 c.j.

gr

Vous auriez pu aussi jouer 4 f8b5.

4 f1c4 / g8f6 5 o—o / o—o

gr

Si 5 ——— / b4c3° 6 d2c3° / f6e4° 7 f1e1 mieux

6 d1e2 / d7d6 (6 ——— / b4c3° c'est le mauvais) 7 c3d5 ———

gr

Autre manière de jouer ce début

1 e2e4 / e7e5 2 b1c3 / f8c5 3 g1f3

gr

Si 3 c3a4 / c5f2° + 4 e1f2° / d8h4 + 5 g2g3 mal / h4e4°

3 ——— / b8c6

gr

Si 3 ——— / d7d6 4 c3a4 bien. Vous vous débarassez de la [illegible] F. de R

4 f1c4 / g8f6 5 d2d3 / d7d6 6 o—o / o—o ou bien :

gr

4 f1b5 / g8f6 5 d2d3 / o—o 6 o—o / d8e7 7 c1g5 / c6d4 ———

gr

Au lieu de la si 7 b5c6° / d7c6° 8 c1g5 / c8g4 9 d1c2 / a8d8 10 c3a4 / c5d6 11 a1d1 / c6c5 ———

Autre variante de ce début

1 e2c4 / e7e5 2 b1c3 / g8f6 3 g1f3 / f8b4 4 f3e5 ? mv ?
b4c3°

En jouant ainsi ils annullent votre faute. Leur meilleur début

4 ——— / d8e7 5 e5f3 / b4c3° (5 f2f4 / d7d6) 6 d2c3° / f6e4° 7 c1e3 / 0—0 8 f1c4 / c7c6 9 0—0 / d7d5 meilleur

5 d2c3° / d8e7

Si 5 ——— / f6e4° 6 d1d5 / d8e7 (contre 6 e5f7° / e4f2° bien) 7 d5c4° / d7d6 8 f2f4 / f7f6 9 f1c4 plus

tard vous roquerez et vous aurez une bonne partie. Mais si

5 d7d6 6 e5f3 / f6e4° 7 d1d4 / c4f6 8 c1g5 bien (7 d1d4 / d8e7 8 d4g7°)

6 d1d4 / d7d6 7 e5f3 / e7e4° +

contre 7 ——— / f6e4° 8 d4g7° meilleur contre 7 ——— / b8c6 8 f1b5 / c8d7 9 d4d3 / f6e4° ou e7e4° 10 0—0 bien

8 c1e3 / 0—0 9 0—0 / b8c6 10 d3c4° / f6e4° 11 f1b5 / c6e7 12 c4c5 ——

Autre variante

1 e2c4 / e7e5 2 b1c3 / g8f6 3 g1f3 / f8b4 4 c3d5 / f6d5°

Si 4 c3d5 / b4c5 5 f3e5° / d7d6 6 e5f3 / f6e4° 7 d2d4 / c5b6 8 f1d3 / e4f6 (8 f1d3 / f7f5 9 c1g5 meilleur) 9 c1g5 meilleur

5 e4d5° / e5e4 6 f3d4 / b4c5 7 d4b3 / c5b6 8 d2d3 / e4d3° 9 f1d3° / 0—0 10 0—0 / d7d6 11 c1e3 / c7c6 12 c2c4 bien

Autre variante.

1 e2e4 e7e5 2 b1c3 g8f6 3 g1f3 b8c6 4 f1c4 f8c5

Si 4 f1b5 f8c5 si 4 d2d4 (nul) f8b4.

5 o—o o—o 6 d2d3 d7d6 =

Autre variante.

1 e2e4 e7e5 2 b1c3 f7f5

Ce contre-gambit est ce qu'on peut jouer de plus fort contre le début de cavalier de la dame, et il ne ~~semble pas~~ ~~fort~~ hasardé. Vous feriez mal de l'accepter, votre cinquième ~~défense~~ est de Satis au plus tôt 3 f1c4, ~~suivi~~ ~~par~~ ~~partie~~ ~~carrée~~ ~~me semble~~ ~~un peu hasardé~~, ~~devient~~ ~~au plus~~ ~~accepté~~ ~~de~~ ~~sa~~ ~~pour~~

Vous pouvez aussi répondre par le gambit 3 f2f4, Sur 4 b8c6 ~~f5~~, ~~on peut~~ si 4 e5xf4° 5 f1c4 et si abs 5 d8h4+ 6 e

on se trouve réduit à une variante très connue du gambit du roi analysé par Mr. Lewis. L'espace me manque pour entrer dans de plus longues considérations à ce sujet, nous nous contentons de recommander ce nouveau contre-gambit à l'étude des amateurs.

Début des pions du centre.

1 c2c4 c7c5 2 c2c3 gr

Nous nommons ainsi ce début, parce qu'au lieu de sortir une pièce attaquante, vous aimez mieux préférez ici préparer de suite l'établissement des vos pions du centre. Cette manière d'ouvrir son jeu paraît avoir été affectionnée anciennement, puisque elle est la première qu'examine Ruy Lopez, dans son ouvrage (du XVIme siècle) où il en donne plusieurs variantes remarquables. Philidor ~~déclare l'état pour~~ ~~ce début trop legère~~ ~~ment~~ avança un peu légèrement, ~~mais le déclara~~ qu'elle pouvait perdre l'avantage du trait. L'Anonyme de Modène à la tête de l'école italienne s'appuya de la réfuter, ~~et il avait raison~~, mais sa démonstration renfermait ~~des imperfections~~ une faute corrigée depuis par les auteurs récens. Nous donnons ici cette analyse ~~augmentée~~ d'une variante ~~très~~ importante, qui prouvera que Philidor n'avait pas entièrement tort. ~~Quelle ne avaient pas encore été examinées~~ Le résultat définitif de toutes ces recherches est que le début des pions du centre, parfaitement correct et légitime d'ailleurs, ~~est loin d'attaquer~~ ne donne au premier joueur qu'une attaque faible et n'offre

que peu de combinaisons intéressantes ou difficiles, qui sortaient de ressources pour l'attaque comme pour la défense. Voilà pourquoi il est très rarement joué.

Début XXI

1 e2e4 e7e5 2 c2c3 d7d5

C'est le coup indiqué par Philidor pour empêcher l'établissement de vos pions au centre. ~~Philidor allait trop loin en prétendant qu'il leur fallait gagner l'avantage du trait.~~ Les anciens auteurs jouaient 2 ... g8f6, voyez la variante 2 ... f7f5. Serait un mauvais coup, on s'engage tout ainsi dans un gambit ~~du Roi~~ où le P. du R. (le première pièce d'attaque) ne pourrait parvenir prendre sa case c5 à cause de d2d4.

3 g1f3

Si 3 e4d5° comme le voulait Philidor, ils reprendraient 3 ... d8d5° et, pour dégager convenablement vos pièces, vous ne pourriez alléguer pour 4 d2d4 dont les conséquences seraient 4 ... e5d4° 5 c3d4° c7c5 6 c1e3 c5d4° 7 d1d4° d5d4° 8 e3d4° b8c6 9 d4c3, la partie serait entièrement égale à votre début n'eut pas amené la moindre combinaison d'attaque.

C'est l'Anonyme qui a indiqué le camp bien plein injustement 3 g8f3.

3 g8f6 3 d5c4° gr

Si 3 c8g4 vous eussiez gagné un P. en sortant 4 d1b3 ou bien 4 d1a4+ g4d7 ou d3d7 5 a4b3. Le lecteur suppléera facilement [illegible] aux détails.

~~Pour 3 g8f6 voyez la variante. Mais si~~

3 c8g4 4 d1a4+ [illegible] Contre 4 c7c6 4 b8c6. gr

4 b8d7 5 f8e5°. Contre 4 g4d7 5 a4b6. 6 f3e5° c6d7 d8e7

7 e5c6° 8 e1d1 9 b3c5° [illegible]. En cas contre

4 d8d7 5 a4b3 g4f3° (si d5c4° 6 f3e5° [illegible] cas c5g4° et gagne la pièce) 6 b3c5° (6 d7c6 7 b7c6° 8 g4f3° et. 7 f3g2° d7c6

8 b7c8+ e8e7 9 e4d5° c6d6 10 c8b7 mat. De même contre

~~4 d1b3 c'est la même chose que 4 pièces.~~

Pour 3 g8f6 voyez la variante 4 d1a4+ gr

9.93. Ce camp est de l'Anonyme qui croyait par là pouvoir vous assurer l'avantage, il s'était trompé. Le camp juste ~~[illegible]~~ des deux côtés était

4 f3c5° f8d6 5 e5c4 g8f6 [illegible] ~~la partie est égale. C'est~~

~~cette variante qu'il convient principalement de retenir~~

~~[illegible] toute la mémoire~~ (5 c8e6 n'est pas bien ici à cause de 6 d2d3 6 d2d4 = à cause de 6 8163 ni 5 f7f5

4 c7c6 j. 5 a4c4° f8d6 gr

C'est le camp juste. 5 f7f6 est dérangé beaucoup.

6 d e 4

6 f 3 e 5° est fait perdre promptement à cause de

6 / d 8 e 7 7 d e 4 / f 8 6 il y a gagné la pièce

6 / f 7 5 7 c 4 c 2 / e 5 e 4 il est arrivé que

c'est 8 f 3 e 5 / d 8 e 5° puis / d 8 e 7 , 8 / b 8 0 7 a gagné au P.

Variante au 3me coup du second jeu

1 e 2 e 4 / e 7 e 5 c 2 c 3 / 2 d 7 d 5 3 g f 3 / g 8 f 6

~~que n'est point donné par les auteurs~~

Ce coup (offre bien plus de ressources pour la défense que 3 / e 5 d 4° ;

~~est rendu dans les ouvrages~~.

Ce coup qui n'est point donné par les auteurs

offre bien plus de ressources pour la défense que 3 / d 5 c 4°

détruit complettement les effets du coup 3 g f 3 et justifie, en quelque sorte, 4 d 2 d 4

Lidor. l'opinion de

4 e 4 d 5° n'est pas celle bien fondé à cause 4 / e 5 e 4 . Si

4 f 3 e 5° / f 8 6 5 d 2 d 4 / d 5 e 4° 6 e 5 c 4 / o — o A l'on arrivait à

situations indiquée plus haut qui fait une

partie très-égale. Ou bien si 4 f 3 e 5° / f 8 d 6 5 d 2 d 4 / f 6 e 4° On entre-

rait dans ce que nous allons traiter tout à l'heure.

4 / f 6 e 4°

4 / e 5 d 4° n'est pas celle bien à cause de 5 e 4 e 5 . Si 4 / d 5 e 4°

5 f 3 e 5° / f 8 d 6 6 e 5 c 4 / o — o si on le voulait encore ramené

Début des pièces Ouvertes.

à la même situation, qu'il faut toujours avoir présente à la mémoire dans ce début.

5 f3e5° gr

5e d4e5° est le dangereux à cause de 5 f8e5 6 c3d4 (pour ne pas avoir ces mauvais pions doublés) 6 d8e7.

7 c1f4 (7 Dd1 e7 f4 / e7 h4+) 7 b8d7 vous ne pouvez défendre le pion e5.

5 f8d6 6 e5d3 gr

C'est le compliqué. Si 6 c3c4 7 d4e5° / d8e4 il y a un beau pion passé, sans que d'ailleurs votre partie fut encore compromise. On serait exactement ~~absolument~~ ramené à une variante du début XIII de III ligne, les rôles étant seulement renversés, le second joueur ~~remplissant~~ celui de l'attaque (à cause d'un temps perdu (3c4)) Si 6 f4 f5 7 c5 ! ce contre-gambit ne manquerait pas de leur donner l'avantage de la position, les coups suivants pouvant être, par exemple, 8 f2f4 fxe5 9 c1e3 d8b6 10 Dd2 ou b2b3 b8c6 leur jeu est préférable. Car ~~si de là ils le manquent~~ vous serez ~~aussi~~ amené à la situation ~~tout à fait semblable à celle~~ d'une autre variante du début XIII de III ligne dans laquelle ~~cependant le rôle des deux adversaires~~

vous sera dévolu le rôle le plus désavantageux, celui de la défense, avec la ~~seule~~ différence cependant du coup c2c3 que vous aurez ~~contre l'expert~~ fait d'avance. Mais cette différence ne vous semble pas suffisante pour égaliser entièrement les jeux, en tout cas il vous faut éviter cet écueil et ne pas jouer encore 6 f 11

Pr 6 — c7c5 7 d4c5° — c4c5 8 c1c5 — c5d3° 9 f4d3° — b8c6 10 — 0 — 0

La situation est très ~~facile~~ égale, elle ~~est~~ revient en à une variante ~~même que celle~~ du début XIII de III livre. ~~de~~ ~~variante~~ ~~ressemble~~ ~~également~~ ~~à celle~~ ~~du début~~. Vous jouez la défense, à la vérité, mais avec l'avantage ~~de~~ d'avoir fait cela coup c2c3, qui ~~vous~~ ~~donne~~ ~~de~~ ~~l'avantage~~ du c. adverse ouvre de belles portes à votre dame empêche les entrées du c. adverse et ~~donne~~ tout tendra à votre porté plus tard à la case f4.

On ne pourra bien sentir la portée de ce que nous disons ici que quand nous serons dans le III livre votre théorie du début des deux Cavaliers du Roi. ~~Vous~~ ~~remarquerez~~ ici les frappantes analogies qu'il peut offrir avec celui „des pions du centre". Mais ces analogies sont plutôt au désavantage du dernier en ce qu'elles manquent la faiblesse de la case a6 qui ~~peut être~~ très à la volonté du second joueur peut être rendue à une défense ~~non désavantageuse pour vous~~ très sûre à la vérité. Au reste les mots attaque et défense perdent leur signification ordinaire dès l'instant où l'avantage

f 1806 0 — 0

~~traits à proprement parler. Ainsi dans l'ouverture précédemment que le début des~~
~~le centre de la position, le trait~~ il sera juste de dire que l'on ~~est~~ doit comme ~~plus~~
~~dans la position~~
~~ci-dessus~~
~~n'apprécient trop peu~~
~~le second joueur.~~

Variante au 2me coup du second joueur

1 e2e4 / e7e5 2 c2c3 / g8f6 3 d2d4 gr

C'est le meilleur coup pour B d1c2 voyez le renvoi.

B fbc4° gr.

B csd4° n'est pas avantageux à cause de 4 e4e5

4 d4e5° / d7d5 gr

Si 4 ... g8e5 vous aurez l'avantage en jouant 5 d1g4,
on peut voir le développement complet de cette remarque dans les leçons sur le échecs par Mr Lewis. Nous ne le donnons pas ici pour éviter des répétitions des choses déjà parfaitement analysées.

gr 5 c1e3 [Si 5 ... f4d3 / b8c6 6 g1f3 / f8c5]

~~2 / 4 5 f4d3 / b8c6 6 g1f3 / f8c5~~ /

gr 5 ... / c7c5 6 f4d3 / b8c6 7 d3c4° / d5c4° 8 d1d8+ / c6d8° 9 b1d2 / d8c6 10 f2f4 / c8f5

La partie est égale.

Renvoi au 3me coup du premier joueur

1 e2e4 / e7e5 2 c2c3 / g8f6 3 d1c2 gr

Ce coup introduit par Lopez pour préparer une pièce de gambit du R. ne semble pas très-bon. Si d'ailleurs le second joueur y répondait par 3 ... / f8c5 alors 4 f2f4 / d7d5 ms. 5 e4d5° / d8d5° 6 f4e5° / d5e5° + 7 f1e2 vous auriez une bonne partie. Mais si au lieu

de 4 d2f4, vous aviez joué 4 g1f3 alors 4 d7d5
(non 4 d8d7 comme le veut Lopez) 5 f3e5° 6 f4c4 c6, ils
auraient une bonne position.

b d7d5

C'est le coup juste.

4 g1f3 nll. 5 f3e5° f8d6 6 d2d4 e4d3° 7 e5d3° c6

Ils ont assez beau jeu.

3472

Livre II

Début du Fou du Roi.

Cette ouverture du jeu a été mise par Philidor au-dessus de toutes les autres ~~mais~~ c'est à cause que ce grand maître avait en trouvé défectueux le début du Cavalier du Roi. Aujourd'hui tout le monde convient que Philidor s'est trompé sur ce point, et le début du Cavalier doit même être considéré comme meilleur dans le sens défini dans l'introduction. ~~Mais souvent il est préférable de~~ Toutefois, on peut souvent employer ~~ces débuts complètement identiques tant que rien de~~ ~~particulier dans le livre suivant ne les empêche~~ pour varier le début du Fou qui ne manque pas de présenter de graves difficultés théoriques. La raison principale de ces difficultés est que le début en question étant moins attaquant que celui du Cavalier, la défense a une allure plus libre et même les contre-attaques y sont multipliées et ardues. Ensuite cette ouverture du jeu est compliquée d'un nombre prodigieux de gambits et de contre-gambits de toute espèce dont l'analyse est fort épineuse.

Nous divisons le présent livre en deux sections dont la dernière est consacrée au „début des deux Fous du Roi" et la première à toutes les autres variantes.

Section I.

Début 1er

3573

1 e2e4 / e5 2 f3 / b8c6

gr

Cette défense est faible en ce qu'elle vous permet d'amener des variantes du début du (le gioco piano) Cavalier Ruy plus difficiles à défendre que les variantes ordinaires du début du Fou. La sortie du ~~Cavalier~~ 2 — / b8c6 n'a d'ailleurs aucun but en ce moment.

3 c2c3 nlle.

gr

Vous aurez pu également jouer le gambit du Roi, voyez la variante. Si 3 c4e5 / g8f6 il reprendrait le F avec le P. de la D. ce qui leur ferait gagner un temps ~~le P. double~~ et un pion double qui ne serait pas désavantageux. Si 3 g1f3 / f8c5 et l'on serait conduit au gioco piano (voyez le IIIe livre)

3 — / f8c5

gr.

Si 3 — / g8f6 4 d2e3, ils auront été forcés de jouer 4 — / d8e7 et le D. ait arrêté sur la D. du R dans sa marche

4 d2d4

gr

Si 4 g1f3 ils auront pu répondre par 4 — / g8f6 ou 4 — / d8e7 ou 4 — / d7d6 la partie étant réduite au gioco piano pour lequel nous renvoyons au IIIe livre.

4 — / c5b6

gr

Si 4 — / e5d4° 5 c4f7° + mieux et si 5 — / e8f7° 6 d1h5 + puis h5c5°.

5 g1f3 gr

C'est le coup juste. Si 5e g1c2 / d7d6 bonne défense. En prenant 5 d4e5 on en perd sur le C. vous donnez l'avantage à l'adversaire. 5 d4d5 / c6b8 c.j. 6 g1f3 / d7d6 7 c4d3 / c7c6 8 c3c4 / c8g4 9 b1c3 / b8a6 le jeu est préférable. Si 5 d4d5 / c6b8 6 a2d6 / d8d6 ils gagnaient un pion

5 / d8e7 gr

Ils rétablissent ainsi à une défense connue de pièces jointes. Si 5 ——— / c5d4e 6 c3d4e / d7d6, défense de pièces jointes dans laquelle vous conservez l'avantage des pions du centre. Voyez le Manuel.

Variante au 3me coup des premières joueurs.

3 f2f4 / f8c5 c.j. gr

Accepter le gambit est très fort mal joué. Ils vous auraient donné un avantage immense depuis. Sans pouvoir défendre leur P. 3 ——— / g8f6 est très faible. 3 ——— / g8f6 4 f4e5e / c6e5e (4 ——— / f6e4e 5 g1f3 / d7d5 6 c4d5 / e8d7 7 d2d3 au coup suivant d3d4, vous gagnez des temps sur eux) 5 c4b3 / et si f6e4e 6 d1e2 vous avez l'avantage. Quoique ils jouent vous aurez le meilleur jeu en poussant d2d4 sur le C.

4 g1f3 / d7d6 c.j. gr

4 ——— est très faible, alors 5 f4e5e / f6e4e 6 d2d4 / c5b6 7 c4d5 / f6f5 8 b1d2 c.j. (8 o—o ou 8 c2c3, 8 d7d6 bien) 8 ——— / c4d2e 9 d1d2e pièces

5 d2c3 gr

Contre 5 c2c3 / d8c7, 5 d8c7 !!! vous aurez pu sans perte
pousser énergiquement d2d4. En jouant alors 6 c4b5
pour forcer les pions de centre vous compromettrez
votre partie. 6 c4b5 / c8d7 7 d2d4 / e5d4° 8 b5c6° / d7c6° 9 c3d4° / c5c6 avec avantage

5 / g8f6 = gr

Le jeu se trouve réduit à ~~un~~ gambit
du Roi refusé dans lequel ~~il~~ ils ont une bonne
défense.

Début 11

1 e2e4 / e7e5 2 f2f4 / e7c6 gr

Cette défense contre le début du F. du R. est faible.

5 d2d4 gr

C'est le coup donné par Philidor. Il eut été encore
meilleur de jouer 3 d1e2 et ensuite f2f4 en réduisant
à une espèce de gambit de Lopez.

3 / g8f6 gr

Ce coup, donné par l'Anonyme dans sa critique de
Philidor, est le meilleur possible, mais nous ne
croyons pas qu'il égalise entièrement la partie.
Si d'ailleurs 3 ——— 4 c4d5° / c6d5° 5 c4b5+ / c8d7 6 ~~b5d7+~~ / c8d7° 7 d4e5° / d7e5°
8 d1e2 / d8e7 9 b1c3 ils auront un petit avantage
d'un développement de pièces supérieur. Et si

3 c5d4° 4 d1d4°/d8f6 (4 d7d6 5 f4f4/c8c6 6 c4d3/b6d5 7 c4c5/c6c5 8 d4f2/b8c6 9 c2c3

5 c4c5/f6g6 6 d4f4/f8c5 6 b1c3 Ils ne prevoient pas que le P.
de la D. sans perdre un P. vous avez beau jeu.

4 c1g5 gr

4 d4e5° est le mauvais à cause de 4 ——/d8a5+ mieux Si 4 g4f3/d7d5 bien

4 ——/f8c7 gr

Si 4 c5d4° 5 d1d4°/d8a5+ 6 g5d2/a5c5 7 d4d3. Ils ne peuvent
pas perdre le P. de la D. Sans acquérir un pion isolé
désavantageux, en outre leur dame est exposé.
Votre jeu est préférable.

5 g5f6°/e7f6° gr

Si 5 ——/gxf6° 6 d4e5°/f— et si alors 6 ——/d8a5+ et 7 ——/a5e5°
il gardent un pion doublé et si 6 ——/f6e5° 7 d1h5 mieux

6 d4e5°/d8a5+ gr

6 ——/f6e5° est dangereux à cause de 7 c4f7°+/e8f7° 8 d1h5+/f7e6 9 h5g5/e6d6 10 b1d2

7 c2c3/a5e5° gr

Si 7 ——/f6e5° 8 g1e2 et aucun avantage 8 f2f4 mechant jeu.

8 d1e2/d7d6 9 b1d2 gr

Vous roquerez du côté de la D. et vous aurez une meilleure disposition des pièces.

Variante pour 5me cup des premières pièces.

1 e2c4 / e5c5 — 2 f4c4 / c5c6 — 3 d1c2 — gr

C'est la meilleure attaque. Nous en donnons ici les conséquences qu'en abrégé et sans commentaires, le lecteur pourra trouver tous les détails désirables dans la IIme série de legons de Mr. Lewis.

B — g8f6 — gr

1 b3 — f8c5 — 4 c4f7° — mat — 1 b3 — d8g5 — 4 g4f3 — g5g2° — 5 c4f7° + — e8e7 — (5 — e8f7° — 6 h1g1 — mat) — 6 h1g1 — g2h3

7 d2d4 — d7d6 — 8 d4e5° — d6e5° — 9 g1f3 — h3d7 — 10 f3e5° — d7d4 — 11 f2f4 — g8f6 — 12 b1c3 mieux

gr — 4 f2f4 — d7d6 — [4 — e5f4° — 5 c4e5 — f6d5 — 6 g1f3 beaucoup]

gr — 5 f4e5° — d6e5° — 6 g1f3 — f8d6 — [6 — c8g4 — 7 c4f7° + etc]

gr — 7 d2d4 — e5d4° — 8 e4e5 — o — o — 9 o — o — d6c5 — 10 e2d3 — f6d5 — 11 f3g5 — g7g6

gr — 12 g5e4 — c5e7 — 13 c4d5° — c6d5° — 14 e4f6 + — e7f6° — 15 e5f6° mieux

Début III.

Contre-gambit du Fou du Roi ~~(Début III)~~.

~~Début III~~. 1 e2c4 / e7e5 2 f1c4 / f7f5

Ce contre-gambit est extraordinairement ~~ingénieux~~ profond et ingénieux. Rapporté primitivement par le Calabrois, il a été renouvelé et mis en vogue par Allgaier. Ses combinaisons sont si multipliées et si difficiles que les analyses données par les auteurs même par Allgaier sont incomplètes. La forte contre attaque qu'il donne au second joueur prouve abondamment la faiblesse de ce second coup 2 f1c4. Ses combinaisons sont si multipliées et si difficiles que les analyses données par les auteurs même par son second inventeur Allgaier sont toutes fort imparfaites et inexactes. ~~Walker~~ La plupart des amateurs de nos jours se borne aux plus chaudes que la retraite pour le premier joueur. Mr. Walker (III édition pagg. 83 et 84) ne croit plus même que ce gambit soit hasardé et le met sérieusement en parallèle avec la défense classique 2 ——— f4c5. Nous avons donné des soins infinis à l'étude de ce début et nous avons été conduits à découvrir des combinaisons tout-à-fait nouvelles. Le résultat définitif est que nous le trouvons répréhensible et hasardé pour le second joueur.

F Id pag. 58

Actuellement où cette feuille s'imprime, le Palamède du 15 Juin 1892 vient nous apporter une nouvelle ~~variété de jeux~~ défense du gambit de Lopez qui consiste à sortir ~~en~~ 3 ——— au lieu de 3 D f6 ou 3 ———.
b8c6 d8e7
4 f2f4 deviendrait alors hasardé, de même 4 C4f7+ qui ~~fait tomber~~ ferait gagner à l'adversaire des temps pour le dégagement de ses pièces. ~~Mais le Palamède~~ ~~également~~ Mais après avoir joué 4 d2d3, Salvio répondrait par 4 ——— ou 4 ———, vous pourrez tout au
D f6 g8f6
5me coup avancer f2f4 et rentrer ainsi dans les combinaisons habituelles du gambit de Lopez, qui ne tient d'ailleurs, en aucune façon désavantageuses pour le second joueur, pourvu qu'il ne prenne ni le ♙ C. ni le P. du gambit.

~~Mr Ypres Reutet Va Bebis~~ ~~Actuellement, pour~~
~~présenter sa théorie si compliquée~~ Mais sa théorie
est si compliquée, que pour la présenter d'une
manière parfaitement claire, nous allons nous
10 obligés d'examiner ~~successivement~~, sous autant de chefs
109. séparés, les différens ~~Systèmes~~ ~~Méthodes~~ de défense (les
coles étant absolument changés ici) que peut adopter le premier joueur. ~~Il y a~~
Il y en a autant nombre de cinq. Vous pouvez:
1°. Prendre le C. 3 c4 g8° puis, le Noir ne prenant
prendre le pion du gambit, et, comme ils pourront alors 4 ——— Donner l'échec de la dame et tâcher
d7d5!
ensuite de reconquérir votre avantage. C'est
Système le plus séduisant. 2°. Prendre le C.
et ~~ensuite~~ le pion du gambit, mais
~~ne point~~ au lieu de donner au coup suivant
l'échec de la dame, défendre votre pion comme
dans les gambits Darei ordinaires ou autrement.
3°. Prendre le C. mais refuser ensuite le gambit d'une manière quelconque. 4°. Ne pas
prendre le C. mais prendre aussitôt le pion
Du gambit et le défendre comme dans les gambits
Darei ordinaires. ~~Il~~ C'est le système recommandé
de préférence
~~comme le meilleur~~ par les Allgaier ~~5°. Ne pas~~
4°. Prendre le C. mais refuser ensuite le gambit d'une manière quelconque.
~~5°. Ne pas prendre le Cavalier, le pion.~~ ~~Ce dernier est le seul~~
5°. Refuser le gambit sans aucune prendre le C. ~~point~~
~~dont selon nous on puisse raisonnablement se servir~~ ~~d'une manière~~
Ces deux derniers sont les ~~seuls~~ ~~montrés~~ dont selon nous
bons, selon nous, ~~dans~~ ~~de~~ ~~défendre~~ ~~pour~~ ~~de~~

mais ils n'ont jamais été exactement exposés jusqu'ici, pas même dans aucun des trois autres hypothèses. Il ne peut jamais perdre de vue de mettre en échec comme le fait pourtant beaucoup d'autres qu'un système est condamnable dès que le second joueur peut y trouver moyen d'amener la remise ou une disposition de pièces également bonne. Car s'il n'y avait que de pareils systèmes de défense le coup 2r — f7f5 serait un équivalent mais infiniment préférable aux coups classiques 2. g8f6 et 2 — à cause de la formidable contre-attaque p. 110 qu'il trouve. De sorte que ces derniers coups devraient alors être rejetés comme trop faibles ce qu'on n'admettra pas cependant volontiers, puisque toute la théorie du début du jeu serait ébranlée dans cette hypothèse. Tel est donc le point de vue commun, sous lequel nous traiterons les cinq hypothèses.

Premier Système.

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f7f5 3 c4g8° h8g8° 4 e4f5° d7d5

Au lieu de ce coup qui est parfaitement joué Cozio propose de sortir 4 — d8g5, pour empêcher l'échec de votre dame. Mais vous reprendriez par 5 g2g4, ils perdraient plusieurs temps et ne regagneraient jamais le pion du gambit. Nous ne nous arrêterons à cette variante, trop évidemment mauvaise

5 d1h5 + 6 f5g6° / 5 h5h7°
g7g6 g8g6° c.j.

Il y a aussi un coup qui mérite toute notre attention c'est
7 g1f3. (Voyez la variante.) Mais nous n'avons point d'espace pour
l'examen d'un coup trop évidemment faible 5 h2h3
analysé par Allgaier et Silberschmidt, qui peut, si du moins
nous ne le niions pas, conduire à une remise. Si 7 h5e5° + mat
g6e6.

7 / d8f6 c.j. 8 6c3

La prise du troisième pion 8 h7c7° vous met échec fatal
dans 8 / 6c6. Pour ne pas perdre la dame sur le
champ par l'attaque de la tour, vous sacrifiez du reste
9 c7h7 sur quoi 9 / c6d4 c.j. Dans cette situation, le
seul moyen qui vous resterait pour ne pas tout
compromettre serait de pousser 10 g2g3 pour ainsi
dire tant ce qu'ils ont sacrifié, sans pouvoir
vous tirer d'embarras. Contre 10 c1d1, 10 b1a3,
10 h7c7, 10 c2c3, 10 g1f3, 10 g1e2 ils prendraient
10 / g6g2° et leur mat sur la perte de la dame deviendrait inévitable. Si 10 c1f1 / f6a6+ ou si alors 11 d2d3
vous ne pourriez plus être sauvé et si au lieu de cela
11 f1e1 vous faites mat en quatre coups. Nous
abandonnons la démonstration de tous ces cas au
lecteur comme une espèce d'exercice ou de problème.

Si 8 g1f3 / c5e4 9 f3h4 / g6f6 (9 f3g1 mat / f8c5) 10 h7c7° / 6c6 11 c7g3 mat

Si 8 d2d3 ~~mal~~ f8c5c.j. (8 g6g2° fbl. 9 h7h5+ e8d8 10 h5e2 quoique voilà jeu

soit gêné, il serait pourtant assez difficile de prouver

qu'ils regagneront le pion qu'ils ont de moins)

9 c1e3 [9 g1f3 10 d3d4 11 d4c5° 12 hxg1 13 c1e3 14 c2c3 mal
c5e3° e5e4 e4f3° f3g2° f6e5+ c8f5 b8d7]

10 f2e3° 11 h7h5+ ~~perdu~~ ~~f6f5°~~ ~~13 g1f3°~~ ~~il ont regagné~~
g6g2° e8d8 g2c2°

~~leurs pions chacun~~. car si 12 g1f3 c8g4 et si 12 h5f3 g2g1+ etc.

gr 8 g6g2° 9 h7h5+ e8d8 10 h5e2 f8c5 [10 h5f3 perdu g2g1+]

~~11 c3d5° 12~~

11 c3d1

Si 11 c3d5° puis contre 12 e1d1 mal f6f4 ensuite 12 e1f1 13 g1f3 mal
c5f2+ f6g7 c8h3

gr 11 f6g7 12 e2f1 [12 g1f3 13 f3h4 mal]
b8c6 e5g4 g2g4

[gr 13 c2c3 [13 d1e3 14 d2e3° ~~15 e1d1~~]
e5e4 c6e5 c8f5 mieux

gr 14 g1e2 [14 d1e3 15 d2e3°]
c6e5 c5e3° c6e5 mieux

gr 15 e2f4 ~~16 e1e2 17 d2d3~~ 16 e1e2 mal.
e5f3+ c8g4

Si 17 ~~f1g2°~~, 17 f4g2° ou 17 h2h3 vous seriez mat en ~~deux coups~~

17 c5e3° 18 f1g2° mal [18 d2e3° perdu]
e3f4° f3h2+

Variante au 7me coup du premier joueur.

1 e2e4 2 f1c4 3 c4g8° 4 e4f5° 5 d1h5+ 6 f5g6° 7 g1f3 mat.
e7e5 f7f5 h8g8° d7d5 g7g6 g8g6° c8g4

C'est le coup donné par Allgaier et qui lui a servi à former de fort ~~belles~~ variantes. Nous allons prouver tout à l'heure qu'il est faux et ~~doit~~ doit être remplacé par 7 ——— . Dans cette dernière b8c6 c.j.
supposition, la continuation pourrait être 8 h5h7° .
d8f6

9 d2d3 ~~9 d4d3~~ (Si 9 b1c3 etc. ~~Ils jouent précisément ainsi~~
c8f5 ~~c8f5~~ c6b4

9 d2d3 algs si 10 c1e3 11 f2e3°) 10 h7h4 11 g2g3
f8c5 c5e3° g6g2° f6g7 f8e7

12 h4a4 ! Dans cette Situation, il est ~~Partout~~ ~~nous ne pensons pas~~ que vous trouviez moyen de conserver votre avantage,
o o o
mais il serait difficile de le prouver.
~~Le mieux ne l'emporte pas précisément~~

La manière suivante serait mauvaise 11 c1c3
g8e7

12 h4g4 . Actuellement si 13 b1d2 mat et si 13 b1a3
g6g2° d3d4 f5g4
f4e3!
bien

8 h5h7° ~~8 h5g5 mat~~
g6g7 g6g6

Au lieu de cela ~~F~~, Allgaier leur fait jouer 8 ———.
d8f6
Mais alors 9 b1c3 c.j. (9 ——— 10 c3d5° et) 10 c3d5 11 h7e4
g6g7 f6d6 f6d6
vous avez deux pions de plus et le meilleur jeu.
Il est juste de dire : ~~que~~ tout autre coup que 9 b1c3 lui aurait donné l'avantage, et c'est ce qui a induit en erreur Allgaier.

Si d'ailleurs 8 g6h6 9 h7g8cj (9 g4c6 10 g8g5 mieux) 10 g2f3° mieux
9 h7h4 / d8d6 10 d2d3 c.j.

Si 10 h4g3 / b8c6 et Si 10 d2d4 / g4f3° 11 g2f3° / g7f7 bien

10 —— / g4f3° 11 g2f3° / g7f7

Leurs deux derniers coups étaient indispensables pour éviter c1h6 qui est pratiquement développé votre jeu.

12 h1g1

C'est le coup juste. Le seul parti sage que vous ayez à prendre dans une position qui pour le moment est inférieure est d'abandonner votre pion doublé pour gagner le temps nécessaire au déploiement de vos pièces.

12 ——
b8c6 c.j.

Si 12 —— / f7f5° 13 g1g8 / d6c6 ou b8c6 14 h4h5+ / f3f7 15 c1h6 mat.

13 c2c3

C'est votre meilleur coup, nécessaire pour éviter les fâcheuses ~~fâcheuses~~ attaques sur votre aile. Vous espériez jouer 13 c1c3 alors 13 —— / d5d4 !! et vous espériez du retirer le F. sur c1 (nombre d2 où il arrête la marche du C.) afin de pouvoir en cas ~~de~~ f7f5° sortir b1d2 et gagner temps. Mais tout cela eut pu mener à de longues complications, que nous développerons point ici..

13 —— / f7f5° 14 b1d2 c.j.

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f7f5 3 c4g8° h8g8° 4 e4f5° d7d5 5 d4h5+ g7g6 6 f5g6° g8g6° 7 h2h3 d8f6

8 g1f3 b8c6 9 b1c3 c8e6 10 f3h4 c6d4 11 h4g6° d4c2°+ 12 e1d1 h7g6° 13 h5h7 c7a1° 14 h7c7° f6f5

15 c7b7° a8d8 16 c3b5 f5c2+ 17 d1c2 c2e4+ 18 e2d1 d8d7 19 b7c6 e6f5 20 b5c7+ e8f7 21 c7b5 e4g2°

22 h1e1 f5c2 23 d1c2 g2e4 24 e2f1 c2d3+ le 1er joueur abandonne la partie.

Si au lieu de cela 14 $\frac{g1g8}{d6e6}$ 15 $\frac{h4h5+}{f3f7}$ 16 $\frac{c1h6}{ooo}$ 17 $\frac{g8f8°}{d8f8°}$
18 $\frac{h6f8°}{f8f8°}$ 19 $\frac{b1d2}{c6f6}$ 20 $\frac{h5c2}{f6f4}$ 21 $\frac{ooo}{f4h2°}$ [21 $\frac{d2f1}{c5c4}$ 22 $\frac{c3e4°}{d5e4°}$
23 $\frac{c2c3}{c6c5\ bien}$] et ils en sont venus la partie.

14 $\frac{}{f3f7}$

C'est la meilleure retraite pour la tour.

~~15 16 17~~

15 $\frac{d2b3}{c6c7}$ 16 $\frac{c1g5}{ooo}$ 17 $\frac{ooo}{}$

Votre position est belle et vous avez gardé un pion de plus.

Second Système.

1	2	3	4
$\frac{e2e4}{}$	$\frac{f1c4}{}$	$\frac{c4g8°}{}$	$\frac{c4f5°}{}$
eyes	$\frac{f7f5}{}$	$\frac{h8g8°}{}$	$\frac{d7d5}{}$

Nous avons donné des soins extrêmes au développement du premier système, Messieurs veuillez d'exposer les points principaux ~~et détails~~. Mais n'ayant pas de cavalier pour le premier joueur aucun moyen sûr de conserver son avantage nous en concluons que ce système est mauvais, parce qu'il offre bien plus de chances au second joueur qu'au premier.

Voici, d'ailleurs une partie explicative jouée il y a quelques temps, entre Mrs. ~~K~~ et ~~K~~ M^xxx^t et de Heydebrand du cercle d'échecs de Berlin, ~~K~~ Mr. M^xxx^t avait le trait. =

2 Second Système

1 e2c4 / e7e5 2 f1c4 / f7f5 3 c4g8° / h8g8° 4 e4f5° / d7d5 5 g2g4

2v

Si 5 g1f3 le plus simple sera de jouer 5 ——— d8f6

puis contre 6 b1c3 / c7c6 contre 6 d1e2 / f8d6 et contre 6 g2g4 / g7g6

absence de 7 f5g6° / c8g4° . [illegible]

[illegible] 5 g1f3 / f8d6 6 g2g4 / d7h5 7 g4h5° / c8f5° [illegible]

8 [illegible] / [illegible] 9 [illegible] / [illegible] 10 [illegible] / [illegible] 11 [illegible] / [illegible]

12 d1g4 / f5g4° 13 g1g4° / e8f7 14 b1c3 / c7c6 15 d2d3 / e4d3° 16 c2d3° / g8h8

5 ——— / h7h5 c.j.

2v

5 ——— / g7g6 et là un jeune alors 6 f5g6° / g8g6° 7 h2h3 / f8c5 8 g1f3 / e5e4

(si 8 d2d3 / d8h4 et là-dessus si 9 d1f3 / g6f6 et si 9 d1e2 / c8g4° vous ne pouvez

prendre 10 e2e5°+ sans perdre la dame. Si 8 g1f3 / d8f6 9 d1e2

et vous n'osez à défendre le pion du gambit)

9 d2d4 / e4f3° 10 d4c5° / g6e6+ 11 e1f1 mieux

6 h2h3

2v

Si 6 g4h5° / c8f5° et le P. doublé isolé h5 n'étant plus

susceptible de défense, ils auront conservé le meilleur jeu.

6 [illegible] / h5g4° 7 h3g4° / g7g6 8 f5g6°

2v

Si 8 g1f3 / e5e4 9 f3d4 / c7c5 (9 f3h4 mat / g8h8) 10 d4e6 / c8e6° 11 f5e6° / d8f6 mieux

Si 8 d1f3 / a6f5° 9 g4f5° / g8g5 mieux

8 — 9 f2f3 — 9r
g8g6° — ese4 mieux

~~Troisième système~~

Le second Système est donc répréhensible.

Troisième système

1 e2e4 — 2 f1c4 — ~~3 d4f8 h8g8~~ — 3 e4f5° — 9r
e7e5 — f7f5

Cette défense n'est pas à recommander, car on s'y soumet ~~est soumis~~ à toutes les chances d'un gambit du Roi sans être en aucune façon sûr de conserver son pion ou même d'avoir un jeu égal.

3 — 4 g2g4 — 9r
g8f6 — d7d5

Ils pourraient aussi jouer 4 — voyez la variante.
h7h5'

5 c4e2 — 9r

Si 5 c4e3 — vous reprendez votre P. à cause de 6 g4g5 — et 6 f2f3 — 7 ~~f3g4~~ 8 h2h3.
h7h5 — f6e4 — h5g4° — h8h4 f6g4°

5 — 6 d2d3 — 9r
f8e5

Si 6 g4g5 — vous leur enviez permis de faire espèce de ~~une~~ gambit désastreux pour Vous. 6 g4g5 — 7 g5f6° — Votre jeu ne nous semblerait plus alors susceptible de défense.
o—o — ~~d8f6~~ ~~n'est~~

6 — 7 g4g5 — 8 e2g4° — 9 d1g4° — 10 c1e3 — 9r
h7h5 — f6g4 — h5g4° — o—o — d5d4 c.j.

Allgaier fait mal à-propos prendre ce P. 10 — sur quoi
c5e3°

11 f2e3° — 12 g1f3 mieux.
f8f5°

11 e3d2 ou c1 / c8f5° 12 g4g2 / e5e4

Quoique l'avec un peu d'avance ils ont le meilleur jeu.

Si 13 g1e2 / e4d3° 14 c2d3° / f5d3° 15 g2b7° mal / d8e7

Variante au 4me coup du second joueur.

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f7f5 3 c4f5 ou / g8f6 4 g2g4 / h7h5 5 g4g5

Si 5 c4e2 / h5g4° 6 e2g4° / d7d5 puis 7 g7g6 le Roi ne pourra plus être

défendu Si 5 f2f3 / h5g4° 6 f3g4° / d7d5 7 c4e2 / f8e5 (7 c4b3 / h8h4 ils regagnent leur pion) si alors 8 e1f1 mal / f8e4 c2c3 / g4f3° il regagne leur pion.

5 / f6e4

En jouant 5 / f6g4 ils formeraient une espèce de gambit d'Allgaier que vous pourriez défendre d'après les règles 2me livre, savoir 5 / f6g4 6 h2h3 / g4f2° 7 e1f2° / d8g5° 8 g2g3 / g5f5° 9 c4d3 / f5f7 10 b1c3 &c. car ils ne peuvent éviter ce gambit (désavantageux pour eux) en jouant 5 / f6g4 6 h2h3 / d7d5 à cause de 7 h3g4° / d5c4° 8 d2d3 / c4d3° (8 / g7g6 9 d3c4 mieux) 9 d1d3° / d8d3° 10 c2d3° / g7g6 11 g4h5° / g6h5° 12 d5f6 mieux

6 d1e2 / e4g5° [6 / d7d5 7 d2d3 beaucoup] 7 e2c5° + / d8e7 8 d2d4 / g5f7

Si 8 / d7d6 9 c1g5° / d6e5° 10 g5e7° / f8e7° 11 d4e5° / c8f5° 12 c2c3 mieux

9 c4f7° + / e8f4°

Quoique vous fassiez ils tomberont de necessité le R. doublé isolé f5°, p. ex :

10 g1c2 / d7d6 11 e5d5 + / f7c8 12 c1c3 / e7f6 etc.

Quatrième Système.

1 c2c4 / e7e5 2 f1c4 / f7f5 3 c4g8° / h8g8°

Tout dépend dans ce Système, du 4me coup que vous allez adopter. 4 d1h5 + ——— est mal joué à cause de 4 ——— g7g6

5 h5h7° / g8g7 6 h7h8 / f8c4° mieux. 4 g1f3 n'est pas avantageux, en voici les conséquences : 4 g1f3 / f8c4° 5 f1c4° / d8g5 6 c5g4 / d7d5

7 h2h3 / h7h5 8 d2d4 ——— (pour ne pas perdre le P g2) 8 ——— / c8g4° 9 c1g5° / g4d1°

10 e1d1° / b8c6, vous avez perdu la faculté de roquer, la partie est d'ailleurs assez égale.

Le coup le plus fréquemment joué par les amateurs est 4 d2d4, il ne conduit cependant qu'à une partie égale. Voici ce qu'il faut observer là-dessus. Si 4 d2d4 / e5d4° 5 d1d4 / d8e7 (Si 5 ——— / d7d6 6 g1c2 mieux si

5 f5e4° 6 d4d5c.j. g8h8 7 d3h5+ g7g6 8 h5e5+ e8f7 9 b1c3 f8g7 10 e5d5+ f7f8
11 c3e4° mieux) 6 b1c3 d7d6 nul 7 g1e2 b8c6 (7 c3d5 e7f7) 8 d4c4 si c8e6
9 c3d5 e6d5° (9 e7f7 10 d5c7°+ mat) 10 e4d5° vous auriez trop
un jeu supérieur. Mais le compte de
défense contre 4 d2d4 est 4 d8f6. Alors si
5 e4f5° e5d4° bien si 5 d4e5° f6e5° 6 d1h5+ g7g6 mieux si 5 g1f3 f5e4° 6 f3e5° d7d6
7 e5c4 f6f7 c.j. puis d6d5 bien. Enfin si 5 d1h5+ g7g6 6 h5h7° g8g7 7 h7h8 e5d4° c
(7 d4e5° f6e5 8 h7h4 e5e4+ bien) Si actuellement 8 e4f5° f6f5° ==
si 8 c1h6 g7f7 ==

Toutefois, le quatrième système nous semble très-avantageux pour le premier joueur. Votre coup juste est 4 b1c3, vous pouvez aussi jouer 4 d2d3. Voici les conséquences du premier:

4 b1c3 c.j.
d8f6

Voir au Mouvement qui est 4 6 f 3 vous pouvez aussi jouer
bon à reflechir. ~~Voir au Mouvement qui est 4 6 f 3 vous pouvez aussi jouer~~
~~bon à reflechir.

9 $\frac{c4f7°+}{e8f7°}$

Quoique Vous jouiez ils pensent que ce coup suivant

$\frac{}{d7d6}$ Sur de recevoir le point double isolé f5, p.

10 $\frac{g1e2}{d7d6}$ 11 $\frac{e5d5+}{f7e8}$ 12 $\frac{c1e3}{e7f6}$ &c.

Quatrième Système

1 $\frac{e2e4}{c7e5}$ 2 $\frac{f1c4}{f7f5}$ 3 $\frac{c4g8°}{h8g8°}$

Tout dépend dans ce système du ~~4me~~ coup que Vous allez adopter. Celui qui est le plus fréquemment joué par les amateurs 4 $\frac{}{d2d4}$ ne conduit qu'à une partie entièrement égale 4 $\frac{d2d4}{e5d4°}$ 5 $\frac{c4f5}{d8f6}$

(5 $\frac{d1d4°}{f5c4°}$ 6 $\frac{d4e4°+}{d8e7}$ 7 $\frac{c4e7°+}{f8e7°}$ =) 6 $\frac{d1h5+}{g7g6}$ 7 $\frac{h5h7°}{g8g7}$ (7 $\frac{f5g}{h7g6}$

ils joueraient mal en reprenant avec la tour et si 8 $\frac{h5c}{f6c4}$

8 $\frac{h7h3}{d7d5}$ 9 $\frac{h3f3}{f6f5°}$ = .

4 $\frac{g1f3}{}$ n'est pas avantageux, en voici les conséquences

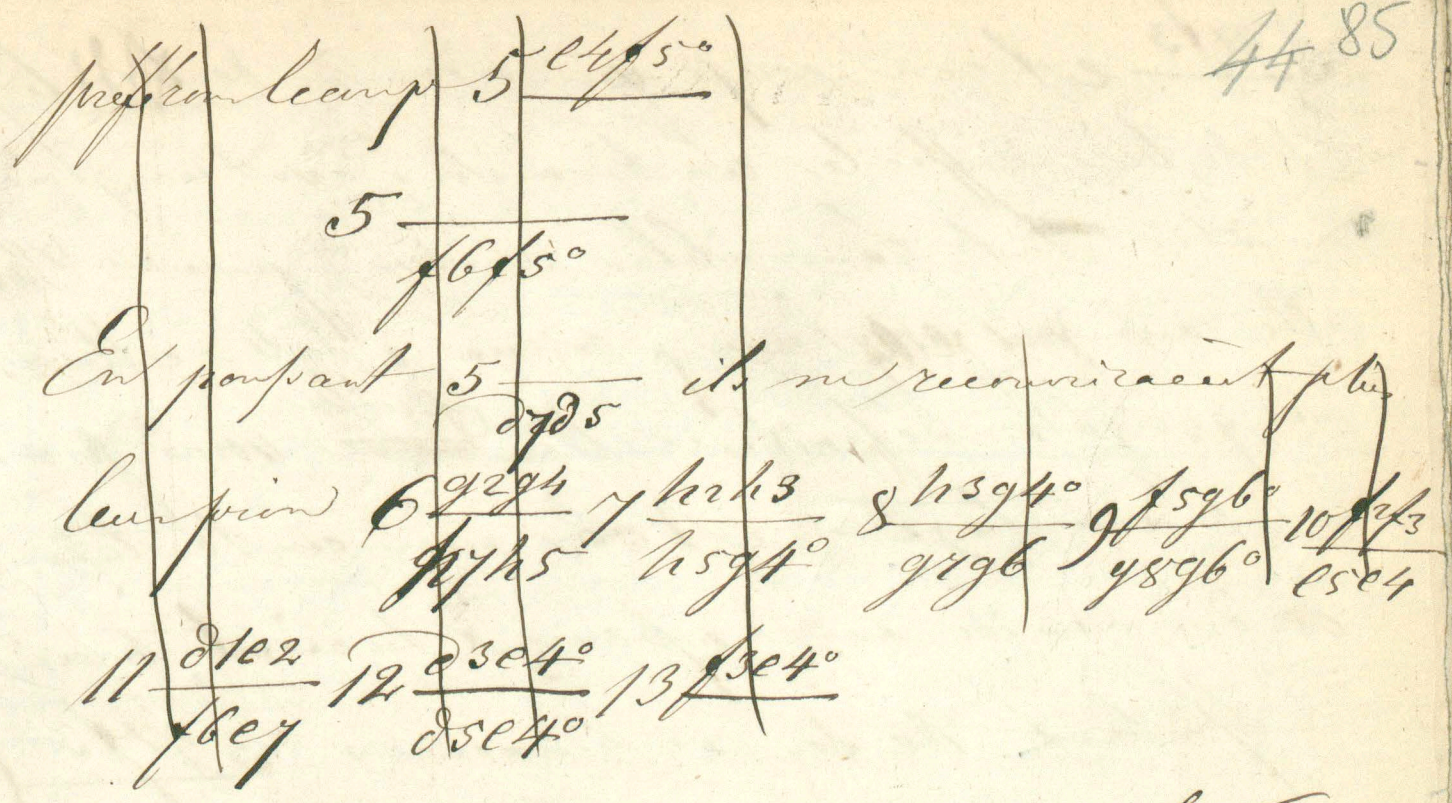
4 $\frac{g1f3}{f5e4°}$ 5 $\frac{f3e5°}{d8g5}$ 6 $\frac{e5g4}{d7d5}$ 7 $\frac{h2h3}{h7h5}$ 8 $\frac{d2d4}{}$ (pour ne pas perdre le P. g

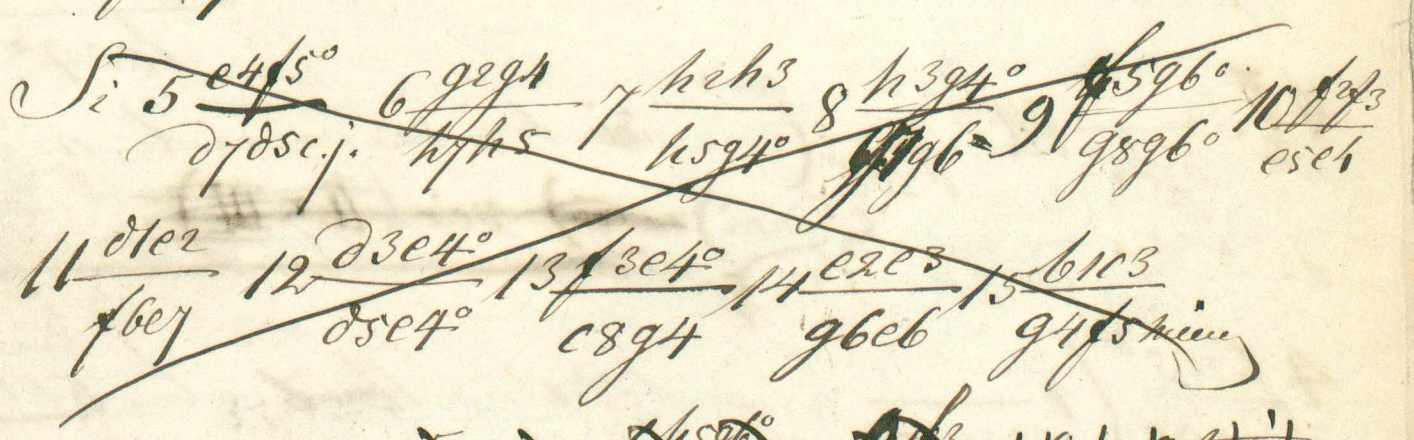
8 $\frac{}{c8g4°}$ 9 $\frac{c1g5°}{g4d1°}$ 10 $\frac{e1d1°}{b8c6}$ vous avez perdu la faculté de roquer la partie est d'ailleurs assez égale

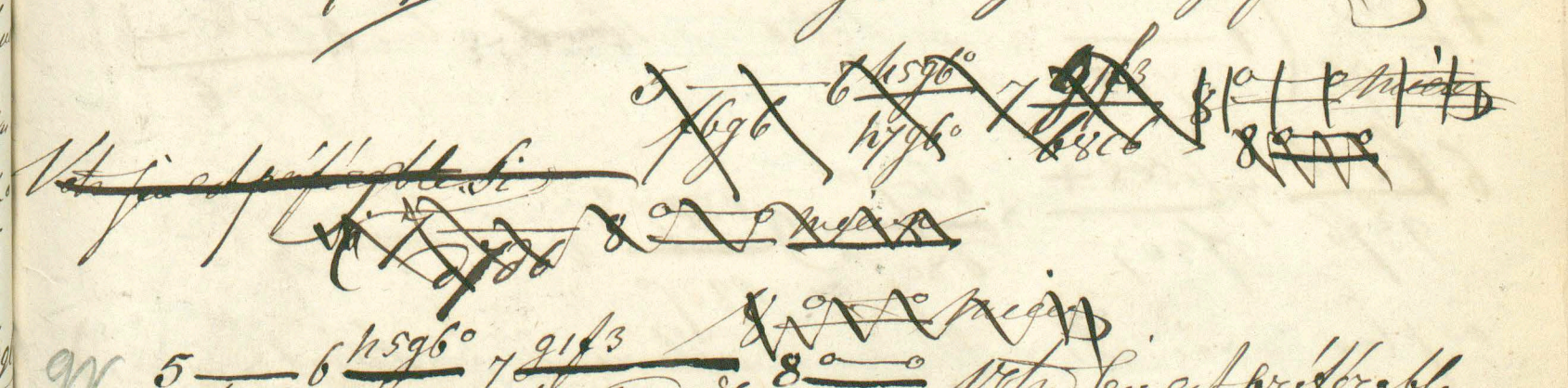
4 $\frac{d1h5+}{}$ est mal joué à cause de 4 $\frac{}{g7g6}$ 5 $\frac{h5h7°}{g8g7}$ 6 $\frac{h7h8}{f5c4°}$,

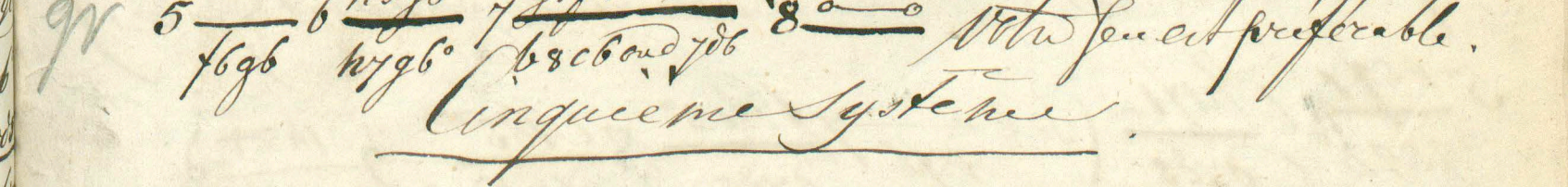
ils auront de beaux pions du centre et votre D. sera renvoyée.

Toutefois, le quatrième système nous semble le

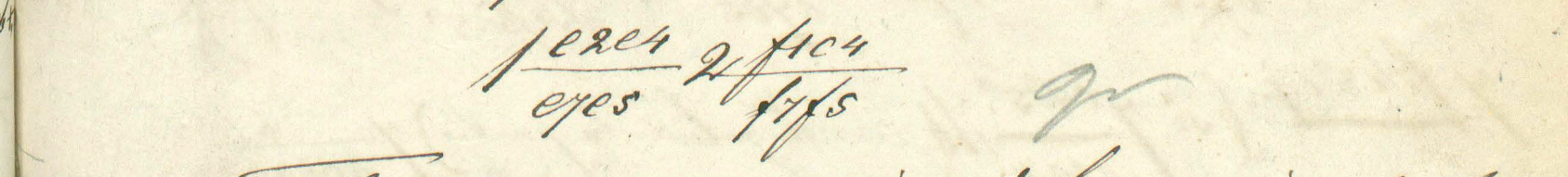




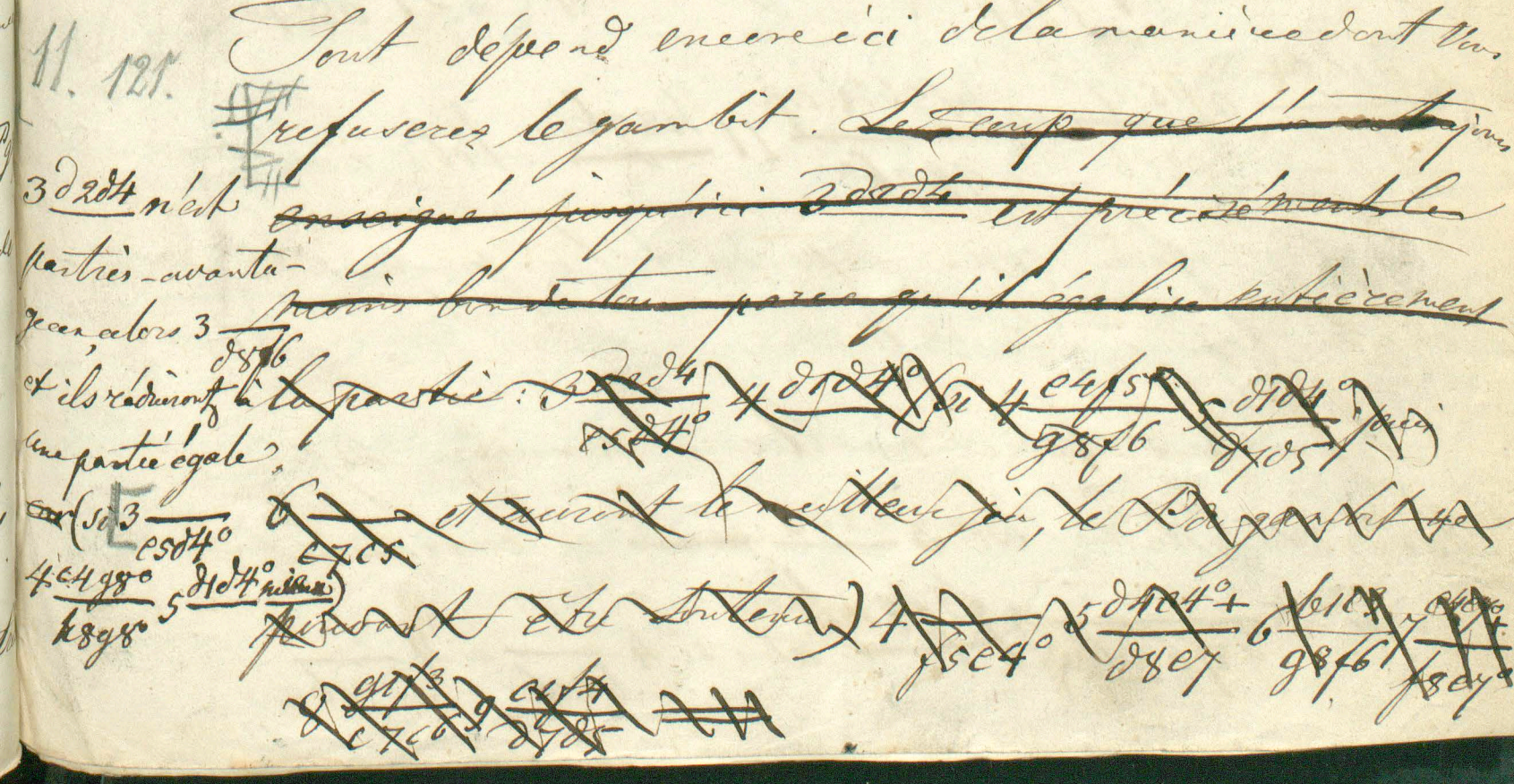




Cinquieme Système.



11. 125. Tout dépend encore ici de la manière dont vous refuserez le gambit. ~~Le camp que l'on~~ Si 3 d2d4 n'est ~~enseigné jusqu'ici~~ est préférable parties-avantageuses, alors 3 d8f6 et ils réduisent à la partie: ~~d2d4~~ une partie égale.



3 g1 f3 est un coup qui mène à de ~~Vol~~ longues et très-difficiles combinaisons dont un grand nombre sont favorables au second joueur. Pour cette raison, vous jouez beaucoup mieux d'éviter cette attaque, quoiqu'en définitive elle puisse vous procurer l'avantage. Vous vous contenterez de donner ici un aperçu succinct, mais suffisant de ses combinaisons. 3 g1 f3 (le coup juste) g5c4°

~~#~~ f3 — d7d6 ~~Ch~~ 3 — b8c6 (qui conduisent à des variantes, connues du début du cavalier (du roi) ~~voir le livre~~ ~~favorables au second joueur~~)

4 f3c5° (4 — d7d5 est peut-être meilleur, alors 5 d1h5+ g7g6

6 f5g6° 7 h5e5+ f8e7 8 g6e7° d8e7° 9 e5e7° c8e7° vous avez un P. de plus, mais ils ont une meilleure disposition des pièces)

5 e5f7 g5g2° 6 h1f1 d7d5 (si 6 — g8f6 7 f7h8° d7d5 8 c4d5° et si f6d5° 9 d1h5+ mat)

7 f7h8° c.j. (si 7 c4d5° c8g4 ils peuvent égaliser la partie) 7 — d5c4°

8 d1h5+ g7g6 9 h5h7° c8e6 10 h7g6°+ c.j. g2g6° 11 h8g6°. Votre avantage doit vous faire gagner, cependant Leviejo possède encore beaucoup de ressources.

Selon nous, votre meilleure manière de jouer dans ce Système est 3 d2d3 ~~mais~~ en continuant ainsi 3 — g8f6 ~~mal~~ 4 f2f4 ~~mal~~ c.j. alors si 4 — b8c6 ou 4 — d7d6

5 g1f3 ~~voire~~ vous avez la supériorité de la position et votre adversaire aura évidemment mal débuté. Voyez d'ailleurs pour la confirmation, le début I de V. Mure.

Vous espérez que, ~~également avec avantage~~ sans désavantage, Fortin g1f3 à votre 4me coup, mais nous préférons le gambit

4 f2f4

En jouant 3 b1c3 on arrive à une variante du début XX de I. Mure.

Début IV

1 e2e4 c7c5 2 f1c4 d7d5 gr

C'est entre-nous mauvais début, nous n'en parlons que pour mentionner tous les contre-gambits que le second joueur peut essayer ici. Il faut cependant observer que vous ferez mieux de prendre le P. avec le F. qu'avec votre P. En cas de 3 c4d5° g8f6 (ou bien 3 ——— f8c5) 4 b1c3 ——— puis ——— il aurait d'assez jolies attaques à tenter. f8c5 c7c6

3 c4d5° g8f6 4 b1c3 f8b4 5 g1e2 c7c6 6 d5b3 c8g4 7 o-o b4c3° 8 b2c3° g4h5 9 d2d3 gr

Vous conserveriez votre P. de plus avec une bonne partie 4 d2f3 au lieu de 4 b1c3 eut aussi soutenu le P. mais vous eut exposé à plus d'attaques.

Vous avez deux bonnes manières de refuser le gambit dans le 5me Système. La première 3 b4 c5 cxd4 à 3 ... g6 4

5 ~~g1f3~~ vous avez très-beau jeu, et votre adversaire a évidemment mal débuté. Voyez d'ailleurs pour cet entièrement le début ~~IIIe~~ du Ier livre. Vous auriez pu également avec avantage lutter ici ~~g1f3~~ à votre 4me coup, mais nous préférons le gambit 4 g2g4.

En jouant 3 b1c3 on arrive à une variante du début XX du Ier livre.

~~Contre gambit du centre roi~~

Début IV

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 c7d5

C'est un très-mauvais début, nous n'en parlerons que pour mentionner tous les contre-gambits que le second joueur peut hasarder ici. Il faut cependant observer ~~qu'il~~ que vous ferez mieux de prendre le P. avec le C. qu'avec votre P. en cas de 3 e4d5 a. 3 ~~g8f6~~ (ou bien 3 ~~f8c5~~) 4 b1c3 ~~g8b5~~ puis ~~c7c6~~ il aurait ~~à faire~~ à faire à de bien attaques à tenter.

3 e4d5 a. 3 g8f6 4 b1c3 ~~f8b4~~ 5 g1e2 c7c6 6 d5b3 c8g4 ~~7 f2f3 h5 8 b2c3 g4h5 9 d2d3~~ vous conserverez votre P. de plus avec une bonne partie.

~~Vous conserverez votre P. de plus et vous dégagerez votre position. Il est bien préférable de jouer 7 f2f3 au lieu de 7 b2c3 et vous aurez une bonne partie.~~

4 d7d5 au lieu de 4 b1c3, eut aussi soutenu le pion, mais vous eut exposé à ~~3~~ plus d'attaques.

Début V.

1 $\frac{e2c4}{e7c5}$ 2 $\frac{f1c4}{b7b5}$ gr

Ce centre-gambit ne donne également qu'une attaque ~~affaiblie~~ faible.

3 c4b5° gr

~~Il est à dire~~ Vous ~~pouvez jouer~~ auriez tort de refuser le gambit, alors 3 $\frac{c4b3}{c8b7}$ 4 $\frac{d2d3}{f8c5}$ (si 4 $\frac{}{g7g5}$ 5 c4g5°)

5 $\frac{g1f3}{d7d6}$ = = votre attaque est jouée.

3 $\frac{}{c7c6}$ gr

Ils pouvaient jouer ici 3 $\frac{}{f7f5}$, ce qui est fermé le centre-gambit double que vous auriez dé-

fendu ainsi : 4 $\frac{d2d4}{c5d4°}$ ~~(4 c7c6 5 $\frac{b5c4}{}$ 5°)~~

6 $\frac{b5c4}{f5c4°}$ 7 $\frac{c4g8°}{}$ le sacrifice de pion ne leur

a même point valu d'attaque. Vous auriez dû tout d'accepter le second gambit. Vu la position de votre T. de R. vous n'auriez pas dû jouer le P. de gambit et vous vous seriez exposé à de fortes attaques. Si 4 c4f5° leur meilleur coup eut été 4 $\frac{}{g8f6}$.

4 b5a4 gr

Cette retraite du fou n'est pas bonne ici. A

leur donne ensuite l'occasion de ~~faire~~ tenter quelques attaques. 4 f 4 b5 c4 était le compute. Mais si 4 ——— f8c5 5 g1f3 nul. d7d5 6 e4d5° e5c4 7 d2d4 nuisent. 5 d1c2 n'est pas été aussi bien. Et si 4 b5c4 d7d5 5 e4d5° c6d5° 6 c4b5+ c8d7 7 d1c2 d7b5° 8 c2b5° d8d7 9 b1c3 d7b5° 10 c3b5° b8a6 11 g1f3 un P. de plus et le meilleur jeu

4 ——— g8f6 5 b1c3

Si 5 d2d3 d8a5+ puis 6 ——— et aurait l'avantage.
f8c5 f8b4

Si 5 d1c2 6 g1f3 0—0 et aurait une assez bonne partie
f8c5
à cause de la position de votre D.

5 ———
f8b4

Si 5 ——— 6 g1f3 7 0—0 8 h2h3 nuisent
f8c5 d7d6

6 g1e2

C'est le compute. Pour 6 a2a3 voyez la variante.

Si 6 g1f3 alors si ~~7 d2c3 d8c7~~ 7 d1c2° f8e4° 8 d1e2 d7d5 (8 f3e5 mat d8e7)
b4c3°

9 f3e5° c8a6 10 e2e3 o nuisent (10 e2d1 mat d8e7) et si 7 b2c3° f8e4°

8 d1e2 d7d5 9 f3e5° c8a6 (9 d2d3 d8a5 nuisent) 10 e2e3 o—o nuisent (10 d2d3 e4c3° nuisent).

6 ——— 7 0—0 d7d5 8 d2d3 c8g4

Si 8 ——— 9 c1g5 puis contre 9 ——— 10 g5f6°, car si
c8a6 d8a5
10 f1e1 d8c4° et ils auraient l'avantage.

g c1 d2 gr

Nous avons eu pion de plus et une bonne partie

Variante au 6me coup de premier joueur.

gr 1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / b7b5 3 c4b5° / c7c6 4 b5a4 / g8f6 5 b1c3 / f8b4 6 a2a3 / b4c3° / f6 d2c

Si 7 b2c3° / f6e4° 8 d1e2 / d7d5 9 f2f3 / c8a6 (9 d2d3 mal / d8a5) 10 e2e3 / d8h4+ (10 d2d3 mal / d8a5) 125

11 g2g3 / h4f6 12 g1e2 / e4d6 mieux tout-à-fait comme ci-après.

gr 7 / f6e4° 8 d1e2 / d7d5 9 f2f3 / c8a6 10 e2e3 / d8h4+ 11 g2g3 / e4g3 mieux

Le coup juste était 11 / h4f6 12 g1e2 / e4d6 mieux.

gr 12 e3e5° + / e8d7 [12 / e8d8 13 c1g5 / mal] 13 e5g3°

~~12 e5x f7°~~

Si 13 e5d5° + / d7e8 mal Si 13 a4c6° + / b8c6° 14 e5g3° / h8e8+ 15 e1d1 / h4c4 16 g3g2 / e8e6 mieux

~~13 / h8e8+~~ 14 e1d1 / h4a4° 15 g3g4° mieux

gr

A.

De la meilleure défense contre le début du Fou du Roi.

~~Du Fou royal. Début du Roi~~

Début VI.

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 g8f6

Cette sortie du cavalier est le meilleur coup qu'ils puissent jouer, et prouve en même temps la faiblesse relative de votre second coup f1c4. Ici votre adversaire ne borne point à se défendre, il fait une contre-attaque qui vous expose à perdre si vous voulez, à toute force continuer votre attaque. Ici l'avantage du trait cesse en faveur. Nous concevons difficilement comment les auteurs sans exception, ont pu préférer de déclarer 2...g8f6 inférieur à la défense 2...f8c5 qui laisse à la contre-attaque promptement l'avantage du trait, laisse à un tempo contre pendant assez longtemps la variété champ d'attaque au premier joueur.

3 d2d3

Ce coup, quoique déjà défensif, est cependant le meilleur que vous puissiez jouer en ce moment. ~~En jouant 3 b1c3 f8c5 4 g1f3 d7d6 [4 d2d3 puis 5 c1g5] vous perdriez du temps~~ 3 b1c3 est aussi un bon coup.

~~Pendant le début du cavalier de la dame, 3 b1c3 serait peut-être aussi l'avantage du trait et de la position à votre adversaire~~

~~3 b1c3 si c7c6 4 d1e2 f8c5 [4 d2d4 e5d4 5 c3d4 d7d5 6 e4d5 c6d5 si 5 g1f3 d7d6 et si 5 c4f7+ e8f7 6 d2d5 bien~~

5 ~~d91f3~~ ~~o~~ ~~o bien~~ car si 6 ~~f3c5°~~ ~~d7d6~~ 7 ~~d5f1°~~ ~~f8f4°~~ (7 ~~c5f3~~ ~~f6e4°~~ 8°)

7 ~~c4c5°~~ ~~b8a6~~ 8 ~~c5a3~~ ~~d5d4~~ 9 ~~a3b3+~~ ~~f7e8~~ 10 ~~c3e2~~ ~~a6c5~~ bien

~~9 d1f3 o o bien~~ Au lieu de 3 d2d3 les auteurs s'accordent presque généralement à recommander comme meilleurs coups soit 3 91f3 soit 3 d2d4. Dans les deux débuts suivans, nous prouverons réguliérement que ces attaques sont mauvaises. Mais si 3 d2d3 c7c6 4 g2f4 d7d5 5 ~~c4b5 bien~~

* 3 f8c5 4 c2c3

Si 4 91f3 d7d6 et la partie deviendrait régulièrement égale.

4 c5b6 5 91f3

Si 5 c1e3 b6e3° 6 f2e3° c7c6 (ils menacent de jouer d8b6) 7 d1b3 ~~o o~~

ils attaqueraient ensuite le pion e3 avec le cavalier.

~~Vous n'avez donc par bien fait d'opposer le fou~~ Vous n'avez pas bien fait d'opposer le fou c1e3 avant d'avoir sorti le cavalier du roi.

5 d7d6 6 c1e3 ~~o o~~

Ils n'eussent pas bien fait non plus d'opposer leur fou avant d'avoir roqué.

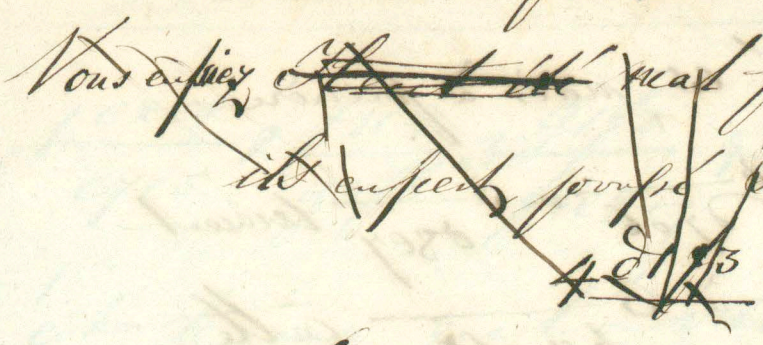
7 ~~o o~~ c8e6 ~~= =~~

Variante au 3me c. du premier joueur

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 g8f6 3 f2f4

Ce gambit dû au Calabrois, est fort hasardé. Il serait mal de l'accepter 3 e5f4°, car vous perdriez sur le C.

3 f6c4° 4 d1f3



Vous auriez mal fait d'accepter le gambit.
Ils auraient pour vous un cavalier.

4 d1f3

Si 4 g1f3 ils prendraient encore l'autre pion
et si alors vous roquiez ils pourraient d7d5.

4 d7d5 5 d2d3

Si vous aviez retiré le fou en prise f4e5 ils
auraient l'avantage en sortant f8c5.

5 d5c4° 6 f3e4°

En prenant 6 d3e4° vous en auriez perdu un pion.

6 c4d3° 7 e4e5+ mat
f8e7

Vous ne pouvez prendre 8 e5g7° vous vous perdez
à 8 e7f6 et f8 d3c2°.

Début VII.

1 e2e4 2 f1c4 3 g1f3
e7e5 g8f6

Ce coup a été recommandé comme le meilleur possible
et comme nécessairement avantageux pour le premier
joueur, par Allgaier, Lewis, Walker et d'autres. Si
commençons l'espérons notre analyse très-détaillée
ne contient point de faute, on verra que l'attaque
3 g1f3 est mauvaise, puisque les meilleurs coups
même étant supposés de votre part, l'avantage
de la position demeurera toujours à vos adversaires.

Leur défense ~~(mal)~~ exacte consiste à nedonner en aucune manière leur pion attaqué c5, mais à prendre aussitôt 3 f b4. D'ailleurs 3 — d7c6 ou 3 — d8c7 tuerait évidemment mal joués, quant à 3 — b8c6 (mv.) cette variante a été examinée avec tant de détails dans une brochure publiée à Berlin en 1839 par un Bilguer sous le titre: „des Zweispringerspiel mit Nachzuge", que nous nous contenterons ici d'en donner un aperçu très succinct, afin qu'aucun débat important ne manquât à notre ouvrage.

3 — b8c6 4 f 395 c.j.

De même contre 3. — d7c6.

4 — d7d5

Contre 4 — f6c4° vous devriez, au lieu de reprendre, jouer

5 c4f7° + (5 g5f7° d8h4 mieux) 6 d2d3 (6. g5c4° et 6t' inférieur)
e8e7 c4f6

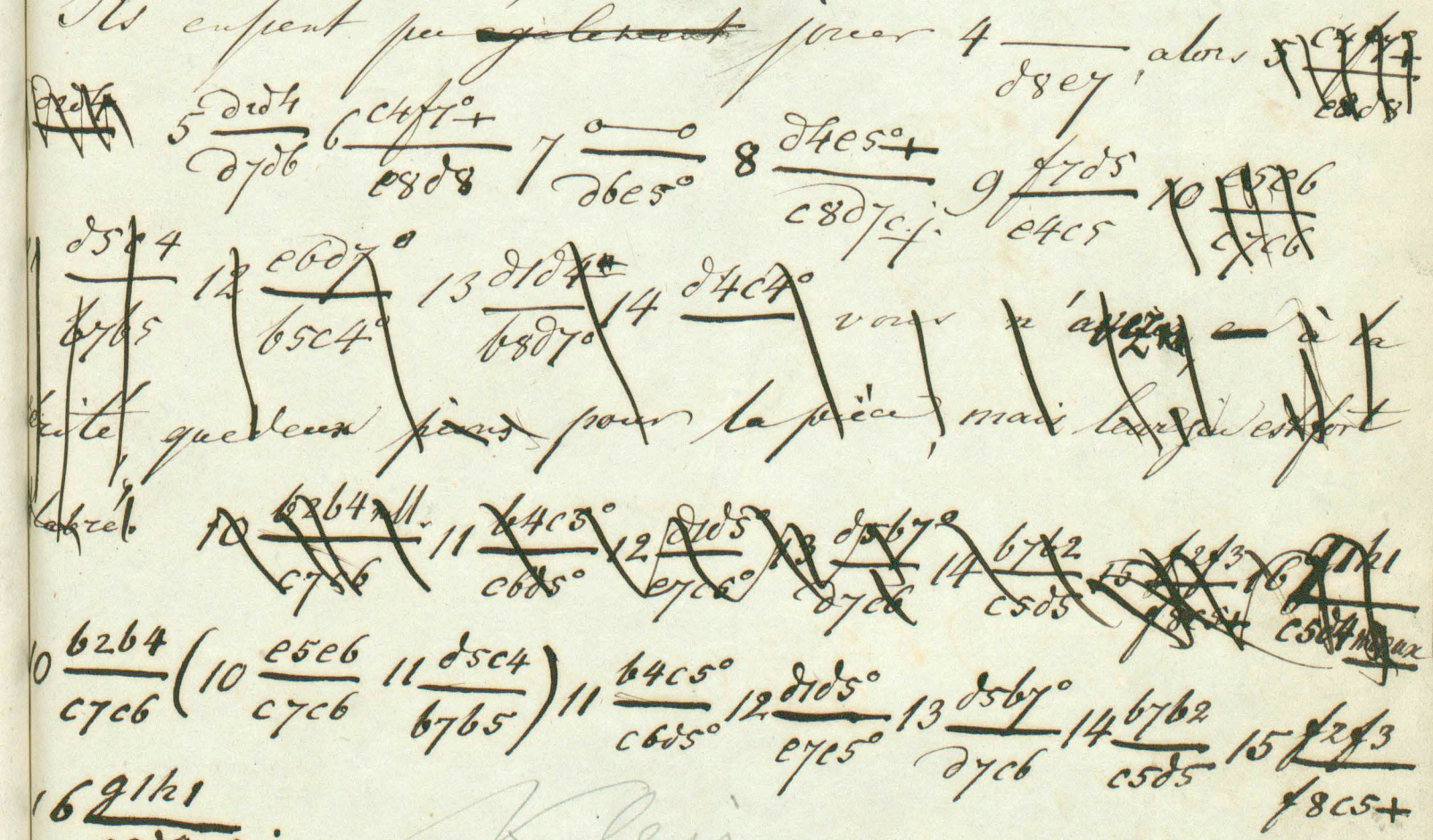
7 f7b3 8 f2f4 9 d1d2 mat
d7d5 c8g4

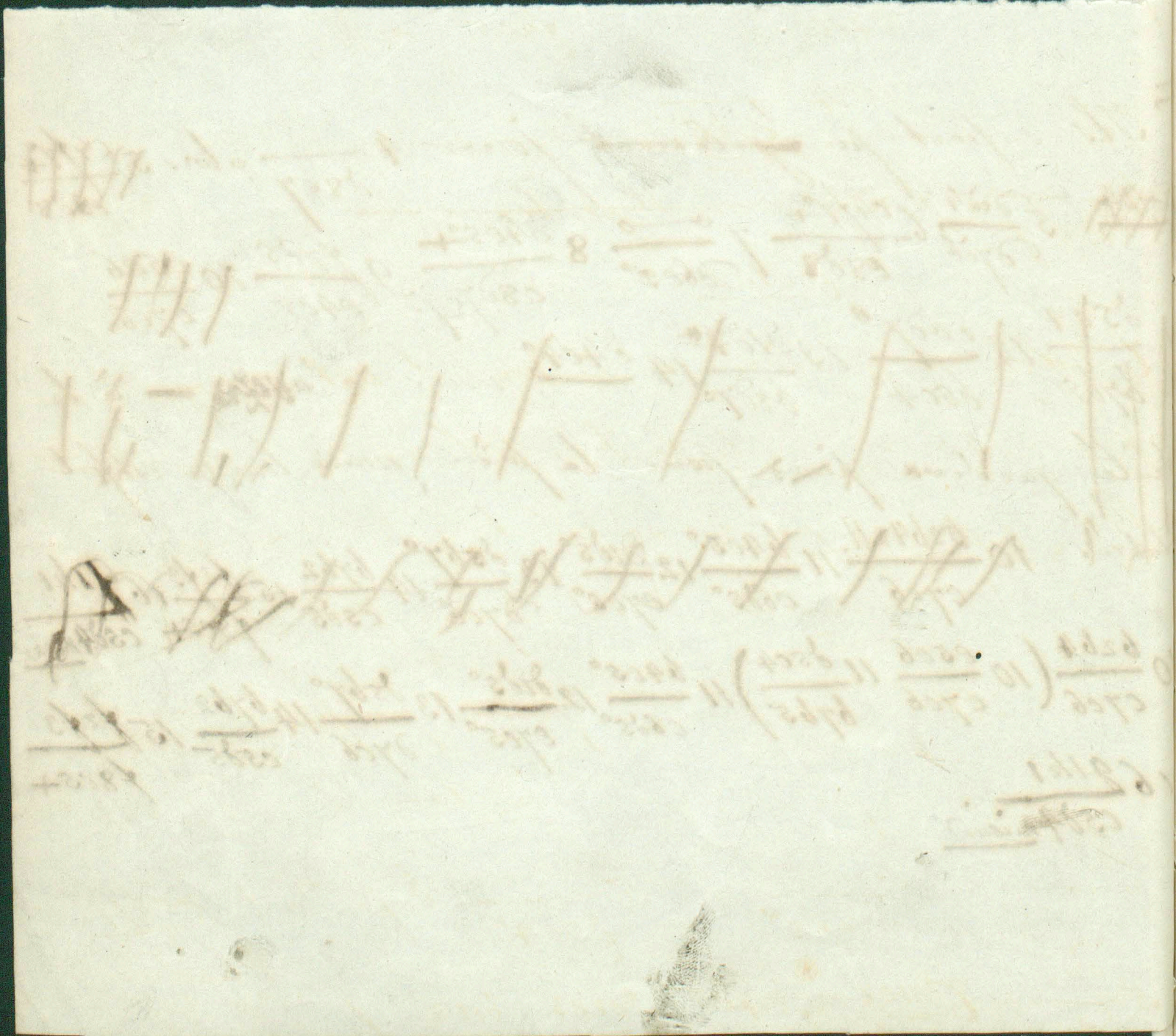
5 c4d5°
f6d5°

Au lieu de reprendre ce pion, il est plus fort de jouer 5 — c6a5, ce qui est constitue une espèce de contre-gambit de centre assez ingénieux. D'ailleurs si vous jouez tous les coups justes, comme il doit

ad 49 K

Ils eusent pu ~~galeter~~ jouer 4 ——— alors
d8e7





Défense exacte de ce début.

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 g8f6 3 Dd1f3 f6e4?! 4 f3e5° gr

C'est le coup que l'on voit faire ordinairement ~~voici ce qui fait de ce~~ 4 d1e2 ou 4 c2d3 ~~est mieux joué, voyez les variantes. Voyez les renvois~~. Pour 4 o—o c'eut été ordinairement hasardé à cause de 4 o—o 5 c4b3 d7d5 c8g4

puis contre 6 d2d3 e4c5 et contre 6 f1e1 g8c5.

4 d7d5 gr

~~4 d8e7 eut été Variante Voyez le renvoi.~~ F.

5 d1e2 gr.

C'est un coup obligé car si vous retirez ~~le cheval~~ fou sur b3 comme le fait Allgaier qui s'est beaucoup occupé de ce début, votre adversaire en prenant 5 ——— d8g5 gagnerait un pion et la partie.

D'un autre côté, vous ne pouvez pousser 5 d2d3 sans perdre pour le moins la faculté de roquer, à cause de 5 ——— e4f2° ou 5 ——— d5c4°. Enfin contre 5 e5f7°

5 ——— d8e7 6 d1e2 e7f7° 7 c4d5° f7d5° 8 d2d3 ou b1c3 ils ont gagné la pièce.

Allgaier fait jouer ainsi 5 e5f7° e8f7° 6 d1h5+ f7e6 7 c4d5°+ d8d5° 8 h4e8+ e6f6 9 d5e6 c.j. mat

On doit gagner aussi par ce moyen mais on s'expose inutilement à de longues attaques.

6 c465+/c8d7 7 d1c2/f8d6 8 65d7°+/d8d7° 9 c2c4 fauss

ils ne reprendront plus à regagner leurs pièces, qui

leur position demeurent assez favorable à l'attaq

6 g5f7°

Ce sacrifice constitue ici le compensation attendu

hasardé.

6 e8f7° 7 d1f3+/f1e6 8 b1c3/c6e7

Cela vaut mieux que 8 —/c6b4 auquel cas vous

répondriez par f3c4 gagnant deux temps.

9 g2d4

C'est plus attrayant que 9 f3c4. Actuellement

ils ont le choix entre deux coups 9. h7h6

(Par prévenir c1g5) et 9. c7c6. Les combinaisons

sont ici très-variées, le jeu du second joueur

demeurant toujours radicalement perdu. Le

début ~~étant~~ ayant été engagé de cette

sé parles auteurs, nous ne nous y arrêterons pas

longtemps et nous donnerons aux hasard dans variantes que

~~curieuses~~

conque: 9 —/c7c6 10 c1g5/h7h6 11 g5e7°/f8e7° 12 0-0-0/h8f8 13 f3e4/d8d6 14 h1e1/e7g5+ 15 c1b1/f8f4

9 —/h7h6 10 0-0/c7c6

Contre 10 —/g7g5 11 f3e4 puis f2f4.

11 f1e1/e7g6 12 f3h5/d8f6 13 d4e5°/f6f7 14 c3d5°/c6d5° 15 c4d5°+/c6d5° 16 e5e6+ mat

5 ——— 6 d2d3
f8c5

C'est le meilleur coup possible dans la situation.

Contre 6 c5d3 ou f3 6 ——— et auraient l'avantage.
o—o

Contre 6 ——— comme le conseille Mr. Lewis,
o—o

6 ——— 7 c4b3 (sans quoi ils prendraient le pion
o—o

f2 et auraient l'avantage, et contre 7 c5d3 ou f3

7 mal ~~gagnant la pièce~~) 7 ——— 8 d2d3 (ou M.
f8c8 f8c8 c4f2°

9 f1f2° 10 g1f2° mal ou même 8 d2d3 9 d3e4° mal
c5f2+ d8f6+ e8e5° e5e4°

6 ———
c5f2+

Si 6 ——— ou 6 ——— ils perdraient un peu. Si 6 ———
d5c4° o—o c4f2°

7 e5c6+ (7 h1f1 mieux) 8 c6d8° 9 e2e8+ 10 c4d5°
e8d7 o—o h8e8 d7e8° f2h1°

11 d8f7° mieux 12 h2h3
si h1f2

7 e1f1

Si 7 e1d1 ils garderaient un peu de plus et beaucoup
f2c6

7 ——— 8 c4b3
f2c6

Si 7 ——— ou 7 ——— 8 e5f3 gagnant la pièce. Si
d8f6 f2d4

7 ——— 8 d3e4° et si 8 e5f3 ils auraient toujours le meilleur jeu.
f2c6 d5c4° o—o

De même en cas de 7 ——— 8 c4d5° 9 e2e4° 10 d3e4°
f2c6 d8d5° d5e4° o—o mieux

8 ——
d8c7

Pour ne pas perdre la pièce.

9 $\frac{b3d5°}{c7e5°}$ 10 $\frac{e2c4°}{e5c4°}$ 11 $\frac{d5c4°}{o\text{—}o}$.

Ils ont le meilleur jeu à cause de la position d'où la variante de votre roi.

Variante au 4me C. de premier joueur.

1 $\frac{e2c4}{e7e5}$ 2 $\frac{f1c4}{g8f6}$ 3 $\frac{g1f3}{f6e4°}$ 4 $\frac{d1e2}{d7d5}$ 5 $\frac{d2d3}{}$

Si 5. f3e5° vous rentreriez dans la situation de la partie principale

5 ——
d5c4° nul.

On eut pu également jouer 5 c4f6 puis f8e7 etc.

6 $\frac{e2c4°}{}$

Si 6 $\frac{d3c4°}{c8g4}$ ils vous doubleraient un pion.

6 ——
f8d6 [6 $\frac{}{c4d3°}$ 7 $\frac{f3e5°}{}$]

Contre 6 —— ~~7 f3e5°~~
c4d3°

7 $\frac{c4c4°}{}$ [7 $\frac{d3c4°}{f7f5 mieux}$]

~~Si 7 d3c4°~~
~~f7f5 mieux~~

7 —— puis c8c6. Ils auront meilleur jeu
o——o

~~Le noir aura toujours l'avantage~~ Ils auront toujours meilleur jeu à cause de la situation exposée de votre dame. D.

12
133.

Etude variante au 4me c. de premier joueur.

1 c2c4 / c7c5 — 2 f1c4 / g8f6 — 3 g1f3 / f6e4° — 4 d2d3

C'est peut-être votre meilleur coup.

4 / e4f6

En retirant le cavalier à cette case, ils compromettent leur partie. Le coup juste était: 4 — / e4c5 — 5 f3e5° / d7d5

(si 5 f6d4 / d7d5 mieux) 6 c4b3 / c5b3° — 7 a2b3° / c7c5 ils ont l'avantage de la position.

— 5 f3e5° / d7d5

Si 5 — / d7d6 — 6 e5f7° / d8e7+ — 7 e1d2 beau jeu.

6 c4b3 / c7c5 — 7 c2c3

Tout autre coup ils auront aussi le meilleur jeu.

7 — / f8d6 — 8 d3d4 / o—o — 9 o—o / b8c6 (9 — / c8f5 — 10 c1g5)

10 f2f4 / c8f5 — 11 c1e3 / c5d4° — 12 c3d4°

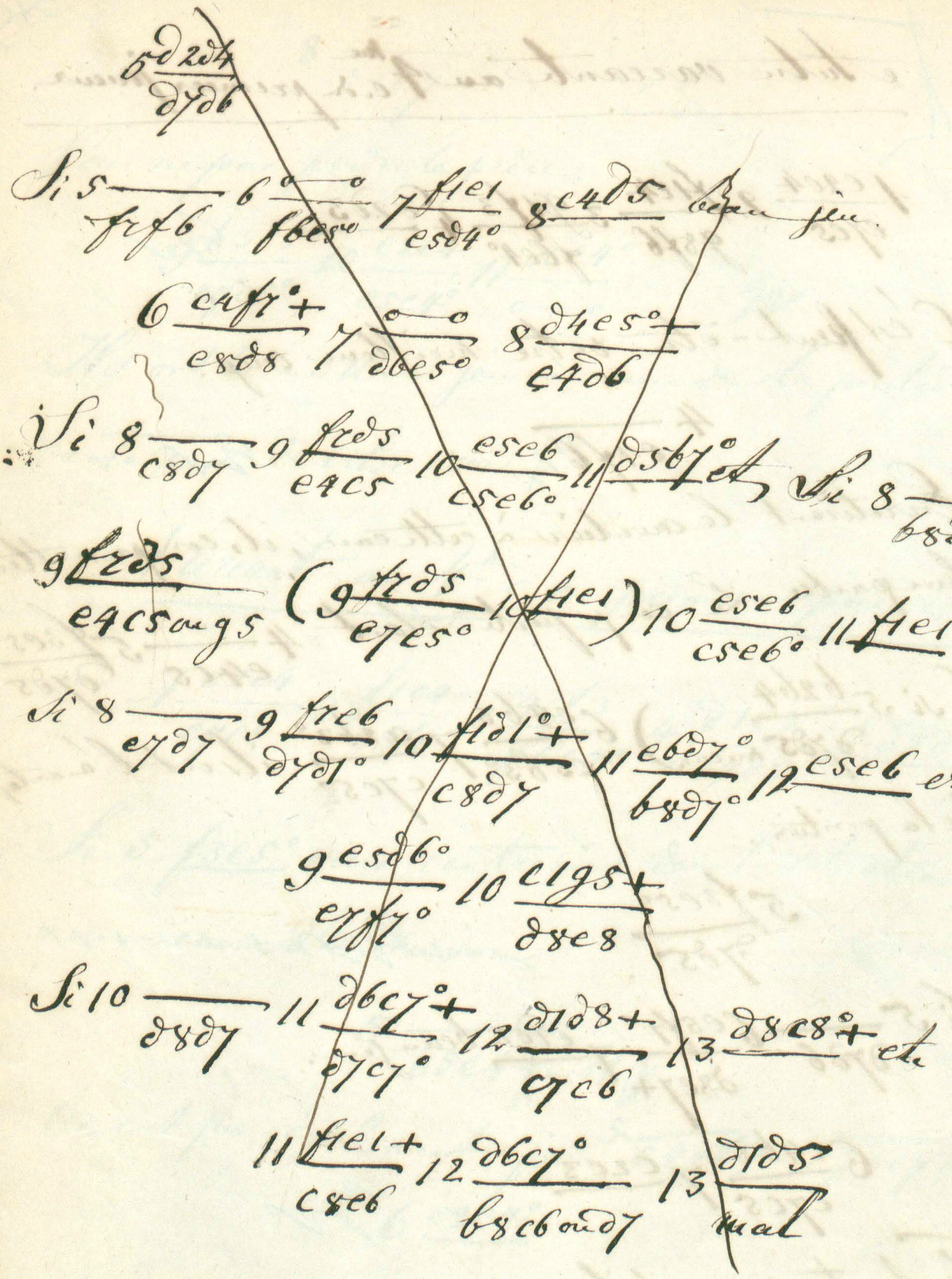
Vous avez l'avantage de la position.

~~Autre variante de début.~~

Renvoi au 4me coup dans ~~second joueur~~.

1 e2e4 / e7e5 — 2 f1c4 / g8f6 — 3 g1f3 / f6e4° — 4 f3e5° (mv.) / d8e7

Par ce coup ils compromettent leur partie.


6 d 2d4 / d7d6
Si 5 / f7f6
6 ° / f6e5°
7 f4e1 / e5d4°
8 c4d5 Repas fin.
6 c4f1° + / e8d8
7 ° / d6e5°
8 d4e5° + / c4d6
Si 8 / c8d7
9 f7d5 / e4c5
10 e5c6 / c5e6°
11 d5b7° et Si 8 / b8d7
9 f7d5 / e4c5 ou g5
9 f7d5 / e7e5°
10 f4e1
10 e5e6 / c5e6°
11 f4e1 Mai
Si 8 / e7d7
9 f7e6 / d7d1°
10 f4d1° + / c8d7
11 e6d7° / b8d7°
12 e5e6 et
9 e5d6° / e7f7°
10 c1g5 + / d8e8
Si 10 / d8d7
11 d6c7° + / d7c7°
12 d1d8 + / c7c6
13 d8c8° + et
11 f4e1 + / c8e6
12 d6c7° / b8c6 ou d7
13 d1d5 mal

Début VIII.

Gambit Ducentre de Ponziani.

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / g8f6 3 d2d4 Gr

Ce gambit a été proposé, comme une bonne attaque, dans l'ouvrage de Ponziani. MM. Lewis et Walker le crient également ~~bon~~ avantageux. L'analyse détaillée qui va suivre convaincra, nous l'espérons tout le monde que ce gambit ne peut donner que mauvais jeu au premier joueur

3 ——— / e5d4° 4 e4e5 / d8e7 Gr

Ce coup doit leur donner mauvais jeu. Si 4 f6e4 5 c4d5 c.j. / e4c5 6 d1d4° on sera conduit à une partie entièrement égale. 4. d7d5 était leur juste.

5 d1e2 / f6g8 6 g1f3 / c7c5 Gr

Si 6 g1f3 / b8c6 7 c2c3 / d4d3 8 c4d3° / d7d6 9 c1f4 / c6e5° 10 f3e5° / d6e5° 11 f4e5° / e7c6 12° avantage

Gr 7 c2c3 / b8c6 8 c1f4 beaujeu.

Véritable défense de ce gambit

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / g8f6 3 d2d4 / e5d4° ~~4 e4e5 / d7d5 c.j.~~ Gr

En jouant 3 ——— / c7c6 ils réduisaient à une variante du début II de ce livre dans laquelle nous ~~avons~~ ~~joué~~ ~~joueur~~ arrivons à un jeu quelque avantage.

4 e4e5 / d7d5 c.j. 5 c4b5+ Gr

Si 5 d1d4° / d5c4° 6 d4d8°+ / e8d8° 7 e5f6° / g7f6° (contre 8 b1c3 / f8b4 9 g1e2 / c8f5) ils ont gagné un pion. Pour 5 c4b3 voyez la variante

5 c7c6 6 d1d4°

Si 6 e5f6° d8a5+ 7 c2c3 a5b5° 8 d1d4° g7g6 ils auront le meilleur jeu.

6 d8a5+ 7 d4c3 a5b5° (7 b1c3 f6e4) 8 e5f6° g7g6 heureux

Si 7 b1c3 f6e4

Variante au 5me c. du premier joueur

1 e2e4 e7e5 2 f1e4 g8f6 3 d2d4 e5d4° 4 e4e5 d7d5 5 c4b3 f6e4 6 g1e2 b8c6 (f8b4)

c7c5 Voir le Renvoi

6 g1e2 c7c5 c.j.

Si 6 b8c6 7 b3a4 c.j. 8 a4c6° d7c6° 9 c2d4° c6d7 10 d4e2 c.j. d7b5

11 b1c3 b5e2° 12 c3e2° c7c5 13 0—0

7 e2f3

Si 7 e2f4 c5c4 8 b3a4+ b8c6 ils conservent leur P. de plus, car si 9 a4c6° b7c6° 10

Si 7 c2c3 d4c3° 8 d1d5° d8d5° 9 b3d5° c3b2° 10 c1b2° e4g5 11 f2f4 g5e6 12 f4f5 e6c7 13 d5e4 g7g6

14 g2g4 h7h5 15 h2h3 h5g4° 16 h3g4° h8h1° 17 e4h1° g6f5° 18 g4f5° b8c6 c.j. 19 h1e1 (ou autrement) f8g7

20 f5f6 g7h6 21 b1a3 c8e6 ils ont amené leur P. de plus.

e4g5

Ils ne pouvaient perdre 7 c5c4 à cause de

ni 7 d4d3 à cause de g2d3°

7 f4 / c495 8 c2f4 / c5c4

Il ne pouvaient pièce 8 / c8c6 à cause de 9 h2b4 ,

ni 8 / b8c6 à cause de 9 f4d5° / c6c5° 10 f3f4

9 b3a4+ / b8c6 10 a4c6+

~~Il~~ Ils avaient couvert aussi les deux pièces pendues ~~aux~~ à.

~~10 a4c6°~~

~~Il~~ Vous ne pouvez prendre le pion Van pendu la pièce.

10 / b7c6° 11 d1d4° / g5c6 12 f4e6°

Retirer la dame est encore prise.

12 / f1e6° 13 c / c6c5 14 d4f2 / d5d4 15 f3f4 / d8d5 pièce

Les points principaux de la défense précédente nous ont été communiqués, il y a près de trois ans, par notre célèbre amateur russe Mr. Petroff!

~~Cette variante de cette défense.~~

1 c2c4 / c7c5 2 f1c4 / g8f6 3 d2d4 / c5d4° 4 c4c5 / f6e4

Cette défense proposée par Mr. Walker ne paraît pas égaliser la partie tandis que 4 d7d5 leur donne ~~beaucoup~~ l'avantage.

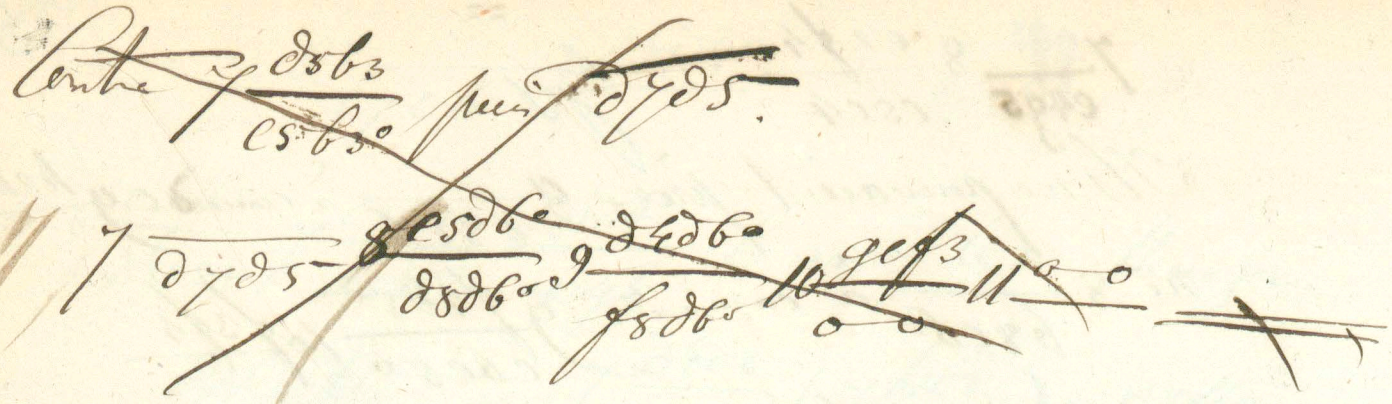
5 c4d5 c. / e4c5 6 d1d4° / c7c6

Contre 6 / d7d6 7 f2f3 / ~~f3~~ d6e5° 8 d4e5° + / d8e7 9 ~~0~~ o

pour ailleurs au lieu de 6 c7c6 pour aussi 6 f8e7

pour voyez encore jouer d7d6.

7 d5c4



Section II.

Début des deux fous du Roi

1 e2 c4 / e7 e5 2 f4 c4 / f8 c5

Nous avons déjà observé que cette défense loin d'être suivant l'opinion presque unanime des auteurs, la meilleure possible, est inférieure à 2 ___ / g8 f6, parce qu'elle laisse encore plus de facilité à l'attaque et donne à l'attaque supérieur. Elle a d'ailleurs l'avantage, tout en étant parfaitement sûre, de conduire aux variantes les plus instructives et les plus brillantes du début du fou. L'analyse qui va suivre prouvera tout ce que nous avançons ici.

La première question qui se présente c'est celle de la meilleure attaque que Vous pouvez ici tenter à votre 3me coup. 3 b1 c3 et 3 d2 d3 Vous feraient perdre l'avantage du trait dans le dernier cas ils pourraient répondre par 3 ___ / c7 c6 préparant ainsi l'établissement de leurs pions centres. Les trois gambits que Vous pouvez encore jouer ici (voyez plus bas) 3 b2 b4, 3 d2 d4, 3 f2 f4 (voyez plus bas) sont tous trois hasardés. Vous pouvez meilleur

Les coups possibles sont 3 c2 c3 menaçant d'établir Vos pions au centre, ou 3 g1 f3 réservant 3 c2 c3 pour le coup suivant.

~~[illegible] 3 g1 f3 [illegible]~~ Vous
examinerons ces deux ~~attaques~~ plus tard. 3 g1 c2
eut été mal joué, le cavalier du Roi dans l'attaque
ne doit presque jamais être sorti à cette case
où il a très peu d'activité, votre adversaire répondrait
aussitôt par 3 ~~d8 h4~~ 4 c2 g3 ~~g8 f6~~ et votre jeu serait
changé en un jeu de défense.

Vous commencerons par examiner ~~les attaques~~ la dame les quatre sorties
que Vous pouvez tenter ~~ici~~ ~~[illegible]~~ ici
~~[illegible]~~ 3 d1 c2, 3 d1 f3, 3 d1 g4, 3 d1 h5. Il est
en général désavantageux de sortir la D.
au commencement de la partie parce qu'elle s'expose à perdre des temps
des attaques ~~multipliées~~, mais encore par
ce que le cas d'est la meilleure qu'elle puisse
occuper dans le début. Elle y serait les pions du
centre et conserve toujours au besoin ses sorties latérales de d1 à a4 et de d1 à h5. Les quatre
attaques mentionnées ne sont donc certainement
pas les meilleures qu'offre le 3me coup, toutefois
comme Vous avez le trait Vous pouvez les tenter
sans Vous compromettre. ~~D'ailleurs~~ Supposons
à 3 d1 g4 ils répondrait par 3 ~~d8 f6~~, sur quoi Vous retirez

pour le moment Votre dame 4 g 4 g 3, partie égale.

Mais l'attaque étant si tôt terminée et
~~l'échec~~ en quelque sorte le gros des forces
ayant ~~la moitié~~ donné ~~dans~~ dans résultat de la commencement de la lutte, ~~l'attaque~~ temps
B d 1 g 4 était-il fort sage?

La plus mauvaise partie pour la dame est
3 d 1 f 3 car elle ~~est~~ non seulement ~~éloignée~~
de la ~~mêlée~~ ~~elle~~ mais elle ~~est~~ encore occupe mal-
à-propos la ~~meilleure~~ place légitime du C
du R.

Là elle a non seulement quitté sa meilleure
case d 1, mais elle est encore occupé mal-à-propos
la place légitime du C. du R. Néanmoins, voici une
manière de continuer la partie sans avoir de
désavantage.

~~4 4~~ B d 1 f 3 — 4 f 3 g 3 — 5 c 2 d 3
g 8 f 6 — o — o

Vous ne pouviez pas prendre le pion e5 à cause de
5 — c 5 f 2 + et si 6 e 1 f 2 °
f 6 g 4 +

5 — d 7 e 6

Si 5 — f 6 h 5 6 g 3 g 5 et après l'échange des dames la partie de-
viendra entièrement égale.

Actuellement vous pouvez opposer votre F. de la D. sur
e3 ou bien pour égaliser le jeu plus promptement:

Dr 6 c1h6 / f6h5 7 g39g5 / d895 g h695 ——

Si 8 / h7h6 vous jouez le F. sur c3.

Cet exemple tend à prouver une chose c'est que le coup 3 d5f3 Sans compromettre encore votre pion, fait gagner des temps précieux à votre adversaire et doit être regardé décidément comme un mauvais attaque.

Début IX.

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 d1h5

Dr

Cette attaque est bien préférable à 3 d5f3 mais on peut lui adresser à peu près les mêmes reproches qu'à 3 d1g4. Elle a été beaucoup analysé par les auteurs ~~anciens modernes~~ qui la ~~[illegible]~~ préconisent comme meilleure de jeune 3 —— d8e7 Mais on peut également jouer: 3 —— d8f6 et après que ~~[illegible]~~ voyez la variante.

~~[illegible]~~

3 —— d8f6 4 g1f3 / d7d6 5 d2d3

Dr

Ces deux coups poussés un pas — remarquons encore — Sont ordinairement préférables à ~~[illegible]~~ b8c6 et à b1c3 puisqu'ils ouvrent le jeu et que les cavaliers à ces cases peuvent être ~~[illegible]~~ attaqués par les pions. 5 f3g5 est été fort hasardé voyez le renvoi.

5 —— f6g6

Dr

La D. ne se trouve pas bien à la 3me c. de F. de sur R.

D'ailleurs l'avancement de P. de C. de R. ne serait pas

Anmerkung am Ende der Seite, zu pag. 56 des Manuscripts.

(x) C'est ici qu'il fallait sortir 4 $\frac{\quad}{g8f6}$, aller 5 $\frac{h5c5°\text{ mll}}{c5f2°+}$ 6 $\frac{e1c2}{e7e5°\text{ mll}}$

7 $\frac{f3e5°}{f2b6\text{ mll}}$ 8 $\frac{c4f7°+}{e8e7}$ 9 $\frac{f7b3}{d7d6\text{ mll}}$ ensuite $\frac{\quad}{f6e4°}$, partie entièrement égale.

ad 56.

100 56

Bonnet l'attire rarement au commencement de la partie.

6 h5g5 gr

Empreint vous leur pièce ouvert la ligne de la tour, ce qui n'est pas avantageux.

gr 6 — g6g5° 7 f3g5° g8h6 8 o—o o—o =

Renvoi au 5me c. du premier joueur.

5 f3g5 f6f2+ 6 e1d1 g7g6 7 c4f7+ e8e7 8 h5e2

gr

Si 8 h5f3 f2f3 9 g2f3° h7h6 10 f1g8° h8g8° ils gagnent la pièce.

gr 8 — f2e2+ 9 d1e2° c8g4 10 e2e1 g8f6 ils gagnent un pion.

Autre défense de ce début

gr 1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f8c5 3 d1h5 d8e7 4 g1f3 d7d6 (x) 5 f3g5 g8f6

La défense est à tout égard, cette défense est la meilleure, dans les ouvrages de les autres. 5 g8h6

est été plus sûr, mais le cavalier a été gêné sur cette case. 5 g7g6 n'est pas été bon, car, comme l'avons déjà dit, l'avancement des pions des cavaliers au commencement de la partie n'est pas recommandable, comme affaiblissant les ailes. Vous auriez dû d'abord 5 g7g6 retirer la dame car si vous aviez pris le pion 6. c4f7+ ils auraient repris avec la D. gagné deux petites pièces contre la T. et un P.

gr 6. h5f7+ c.j.

S. 6 c4f7+ mov e7 f7 h5h4 g8f8 8 f1f6 3 nieux (si 8 f7e4° 9 d2d4 mieux)

gr 6 c4f7° 7 c4f7° 8 f7b3 h7h6 9 g5f3 f6e4° 10 e2d3 11 d2d3 c4f6

~~Votre jeune Gambit est préférable~~ beaucoup. Si 10 ~~...~~ 9g3 Gambit 11 d2d4 mal et si 10 h8f8 11 d2d3 c4f6 12 ~~...~~ de Lopez. (début X)

1 e2e4 c7c5 2 f1c4 f8c5 3 d1e2

gr

De toutes les Sorties de la D. au 5me coup c'est certainement la meilleure, ~~elle est presque seule~~ c'est au coup préparatoire pour donnera avec plus de sureté le Gambit du Roi ~~est plus dangereux~~ qui reçoit ~~est~~ dans le nom de Gambit de Lopez d'après son inventeur.

Vous menacez de prendre 4 c4f7+, or, pour parer cette attaque ~~votre adversaire est forcé~~ de jouer ~~le~~ ~~Gambit de Lopez. Le début~~

3 d7d6, 3 d8e7 ou 3 g8f6 ~~ne sera pas examiné~~ Le dernier coup ~~Spécia~~ en particulier puisque la suite en serait 4 f2f4 d7d6 et qu'on retomberait ainsi dans une variante de 3 d7d6

3 d7d6 4 f2f4

gr

Le gambit de l'aile ~~Dame~~ joué à ce coup comprendrait la Dame ~~similement~~. 4 b2b4 c5b4° 5 c4f7° e8f7

6 e2c4+ c8e6 7 c4b4° b8a6 8 b4b7° a6c5 9 b7b4 a7a5 10 b4c3 c5e4° 11 c3e3 g8f6 12 d2d3 c4c5 mene

(d'après Stein).

101 57

4 — c591° gr

Ils auraient pareillement mal fait en acceptant le gambit 4 — c5f4° Vous auriez répondu par 5 g1f3 et l'établissement de Vos pions aurait été assez [illegible] tandis que la prise du gambit est impossible à défendre. Mais la prise du C. 4 — c591° n'est pas bonne, car le Fl. du R. perdrait par là légèrement échangé contre une autre pièce à plus forte raison ici où cet échange place l'autre ennemie dans une position avantageuse pour l'attaque. Le compte était 4 — 98f6 après que 5 d2d3 c8g4 (s'ils avaient roqué vous auriez pu passer f4f5 et [illegible] une dangereuse attaque avec vos pions de l'aile) 6 g1f3 d8c7 7 f4e5° d6e5° 8 c1e3 b8d7 9 b1d2 0—0 10 0—0

5 h1g1° gr
c5f4°

Au lieu de prendre le pion ils devaient sortir 5 — 98f6 ce qui sans pouvoir réparer entièrement la faute 4 — c591° est cependant évite tout désastre. Voyez la variante.

6 d2d4 gr

Tellement l'attaque enseignée dans les ouvrages [illegible], elle fait très mal-à-propos perdre le parties conservant à votre adversaire l'avantage

du pion du gambit. Le compliment était

6 d2d3 / vig795 7 c2h5 / d8f6 8 g2g3, la meilleure chose contre

7 ——— / d8e7, vous regagnez le pion du gambit.

Si 6 d2d3 / d8h4+ 7 g2g3 / f4g3° 8 g1g3° ~~Fxh4~~ puis contre

8 ——— / h7h6 9 c2f2 et contre 8 ——— / g8f6 ou 8 ——— / g7g6 9 c1g5

regagnant le pion du gambit après les échanges.

~~et Fxh4 5. c2h5 g7g6 6. c1g5 d8f6 etc~~

6 ——— / g7g5 gr

Au lieu de ce coup les auteurs leur font donner l'échec de la D. sur h4, ce qui les fait perdre en sortant dangereusement Votre T. ~~de Lasker~~.

6 ——— / d8h4+ 7 g2g3 / f4g3° 8 ~~f1g3°~~ beau jeu.

7 g2g3

gr

Si 7 h2h4 / h7h6 8 g2g3 / f4g3° 9 g1g3° / g5g4 mieux car si 9 g1g3° / g5h4° 10 c2h5 / d8e7

11 g3f3 / g8f6 12 h5h4° mat. Et si 7 c2h5 / d8e7 8 b1c3 (8 e1d1 ou e1f2 ont

été dangereux à cause de 8 ——— / g8f6) 8 ——— / h7h6 puis contre

9 g2g3 / g8f6 10 h5f3 / f4g3° 11 g1g3° / c8e6 ils conservent le P. du gambit

et contre 9 h2h4 / g8f6 10 h5f3 / b8c6 mieux ~~ils ont l'avantage~~

7 ——— / f4g3° 8 g1g3° / g5g4 c.j. 9 c2f2 gr

~~8 h7h6 9 h2h4 b8c6~~

Si 9 h2h3 / h7h5 mieux ; non 9 g4h3 ; ni 9 d8h4.

gr 9 d8f6 10 c1f4 / b8c6 11 c2c3 / c8d7 12 b1d2 / ○○○ 13 ○○○ / h7h5

Ils ont encore l'avantage du pion de gambit.

Variante au 5me coup de second joueur.

gr 1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 d1e2 / d7d6 4 f2f4 / c5g1° 5 h1g1° / g8f6 6 d2d3 / d8e7 mll.

Si les Blancs ch. 6 ——— est dangereux car
c8g4
Les Noirs n'échangent pas tout de suite après c5f4°
ce qui est désavantageux, vous empêchez le
F. blanc en poussant d4d5.

gr 7 b1c3 / b8c6

Si 7 b1c3 / c8e6 8 c4e6° / e7e6° 9 f4d5 / c6e7 10 c1g5 / c7c6 11 ○○○ / b8d7 12 e2f2 / d7b6 13 a2a4

Vous avez un peu mieux jeu.

gr 8 c4b5 / c8d7 9 c1e3 / a7a6 10 b5a4 / ○○○ 11 ○○○

Autre manière de jouer le gambit.

gr 1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 d1e2 / d8e7 4 f2f4 / g8f6 5 g1f3 / d7d6 6 d2d3 / c8g4 7 f4e5° / d6e5°

gr 8 c1g5 / b8d7 9 b1d2 / ○○○ 10 ○○○

Début XI

1 e2c4 / e4e5 2 f4c4 / f8c5 3 d2d4

Ce gambit de centre n'est pas fait pour inutilement ~~est engagé~~ ~~et impose~~ ~~facilement est adopté par les auteurs~~ ~~Lewis ne le prend pas~~ Ils ne peuvent d'ailleurs le prendre ~~ils ne peuvent prendre le pion~~ qu'avec le F.

à cause de 3 ___ / e5d4° 4 c4f7+ / e8f7° 5 d1h5+

3 ___ / c5d4° 4 g1f3 / d8c6

4 d8f6 est également soutenu par le C. Mais les auteurs proposent à des attaques très-sûres à Eglendres contre ce gambit de Mr. Lewis (voyez plus bas). Nous ~~ne mentionnerons ici et ne donnerons pas la variante~~ mettons cette variante pour abréger ~~comme elle est beaucoup plus longue~~.

~~4 f6~~

~~5 c4d5~~

C'est l'attaque recommandée par Mr. Lewis, 5 c4d5 est beaucoup mieux joué, voyez la variante.

5 ___ / d4c6 6 d1d5

Mr. Lewis continue ainsi 6 f3g5 / g8h6 7 d1h5 / o—o, attaque très-faible.

6 ___ / d8f6 7 c1g5 / f6e6 [7 ___ / si f6g6 8 g5e5° / mat] 8 d5e6° / d7e6°

Quoiqu'avec un pion double ils ont conservé leur avantage.

Variante au 5ème coup du premier joueur.

~~1 e2e4 2 f2c4 3 d2d4 / e7e5 f8c5 c5d4°~~

~~4 d8f6 / d8c6 5 c4d5~~

Si 5 c2c3 / d4c6 6 f3g5 / g8h6 (6 d1d5 / d8e7 ci. 7 c1g5 / g8f6 etc) 7 d1h5 / o—o si 8 g2g4 / d8f6 mieux

gr 5 g8c7 c.j. 6 c2c3 / d466 / c195 ou d796 8 d5c6° / b7c6°

[illegible]

7 c2c3 ensuite [illegible] 7 [illegible] 6 c2c3 7 c195 puis si

6 [illegible] ou 6 [illegible] 7 g5h4 ils eussent consulté leur position réglée mais leur

situation n'eut également point été favorable.

d466

Vous avez perdu un pion sans avoir acquis l'avantage de la

position. [illegible]

Vous avez eu meilleure disposition des pièces

mais ils ont conservé un pion de plus.

7 c195 / f696 8 d5c6° / b7c6° 9 g5h4 / [illegible]

Votre situation est meilleure mais avec leur

pion de plus ils finirent par gagner.

Meilleure défense de ce gambit.

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 d2d4 / e5d4 4 g1f3 / d8f6 (mll.) 5 0—0

Si 5 c2c3 / d466 6 d1d5 / d7d6 7 c1g5 / f6g6 (7 [illegible] 8 [illegible] etc.) 8 d5c3 / e6g6

Vous pouviez aussi faire un pion double en

échangeant les dames. Dans les deux cas leur défense est complète. Si 5 f3d4° / e5d4° 6 0—0 / g8e7 (6 c2c3 / d4c3°

7 b1c3° / g8e7 8 0—0 / d7d6 etc.) 7 f2f4 / 0—0 8 e4e5 / f6g6 ils conserveront

leur pion de plus.

5 h7h6 (gratuit)

Le meilleur jeu de l'état 5 d4b6 dont la suite est
6 f6 6 b1c3 / d7d6 7 c3d5 / f6g6 8 d1d3 / c8e6 la position est égale et les
noirs un peu de plus.

| 6 f3d4° / e5d4° 7 f2f4 / g8e7 8 c2c3 / c7e5 (si 8 e4e5 / f6d6) 9 e4e5 / f6d6 |
| 10 f4f5 / d7d5 11 e5d6° / d6d6° |

Vous avez une belle position d'attaque mais
un pion de moins.

Remplit des deux jeux du roi.

Début XII.

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 d2d4 ??

Ce gambit ne peut vous donner que mauvais jeu
sans vous faire espérer aucune compensation. Mr de Le-
vis ~~(c'est des histoires pour~~ ne le croit pas très-dangereux
pour le premier joueur mais c'est que la défense adoptée par les noirs
~~Semble~~ ~~ne les est~~ faible : nous espérons Donner ici les coups
justes. Le second joueur aurait grandement
tort de prendre immédiatement le pion offert
3 e5f4°, car en jouant 4 d2d4 / d8h4+ 5 e1f1 / il serait réduit à
une variante du gambit du roi dans laquelle
l'avantage serait entièrement de votre côté
(voyez la théorie de ce gambit dans le IV livre).
Quoique séduisant, ce coup ~~4 f2f4° ou~~

4 c4f7° ou 4 d1h5 ne seraient pas aussi bons à cause

de 4 c4f7° 5 d2d4 6 e1f1 et 4 d1h5 5 d2d3
e8f8 d8h4+ g8f7°. d8e7 g8f6

En cas que le ~~second joueur~~ defendeur, au lieu de prendre B
prenait B ~~(cela est bon aussi)~~, alors 4 g1f3 ~~vaut mieux~~ c5f4°,
le jeu serait réduit à une variante du début ~~XXIX~~ du
IV Livre. ~~Reprendre par 4 d1f3 partie est égale~~

4 g1f3 5 d2d3 (5 c2c3 6 d1e2 ~~7 f4e5° mal~~) 6 d1e2
g8f6 c5 f6d4 d4f6

(~~6 d1e2 7 e1d1 g4h2° 8 h1f1 8h4+~~) 6 d1e2 7 e1d1 8 h1f1 ~~7 d3d4 mal~~) 7 h2h3
c5f2+ f2b6 faiblesse et 6 d1e2 g4f2 g4f6

8 c1e3 (8 f4e5°) 9 e2e3° 10 e3f4° ils ont toujours bien joué
c5e3° f6h5 bien e5f4° d6d5

Si 4 d1f3 5 h1g1° 6 g2g3 mieux
c5g1° d8h4+

3 4 d1h5
c5g1° ~~mal~~

Vous ne pouvez reprendre sans vous exposer à 4
d8h4+

~~7 d8e7 (cela vaut mieux que 4 d8f6)~~

~~cela vaut bien que 4 d8f6~~

4 (mieux que 4 d8f6) 5 h1g1° g
d8e7 b8c6

C'est le coup juste. ~~Dans l'ouvrage cité il est faux~~ Mr. Lewis fait jouer 5
d7d6

alors 6 d2d3 7 h1e2 ~~7 a2a3~~ ou si l'on veut aussi
g8f6

la propre analyse, 6 d2d3 6 f4f5 (?) 7 h1g3 8 g5g7
g8f6 g8f6 f6e4° c7f6

9 c4f7+ 10 g1f6° 11 f2f3 =
e8e7 c4f6° c8f5°

6 d2d3 gr

C'est le meilleur comp. Si 6 f4e5° / c6d4 7 b1a3 / g7g6 (7 h5d1 / e7e5° mieux

8 h5d1 / e7e5° ils gagnent un pion. Et si 6 f4g5 / g5f6 7 h5g5 / e7c5 8 g4f1 / c5c4°

9 g5g7° / c4e4°+ 10 e1d1 / h8g8 11 g7f6 / g8g2° mieux

6 — / g8f6 7 h5e2 gr

Si 7 h5g5 / h8g8 pour 8 — / h7h6 mieux. Si 7 h5d1 / e5f4° 8 c1f4° / d7d5 mieux

gr 7 / c6d4 8 e2d1 / d7d5 c.j. [8 c2f2 / f6g4 9 f2g3 / d5d5 mieux] 9 c2c3 / [illegible]

Si 8 e2d1 / f6g4 9 f2g3 / d7d5 mieux

9 c2c3 / f6g4

Si 9 e4d5° nul / e5f4°+ ; Si 9 c4d5° / f6d5° 10 e4d5° nul / e5f4°+ Si 9 f4e5° / e7e5° mieux

gr 9 / f6g4 10 g2g3 / d5c4° [10 c3d4° / e7h4+ 11 e1d2 / h4f2+ 12 d2c3 nul / e5d4°+]

gr 11 c3d4° / e5d4° 12 h2h3 / g4f6 [12 d1a4+ / c7c6 13 a4c4° / g4h2° mieux]

14] gr 13 d1a4+ / c7c6 14 a4c4° / c8h3° 15 c4d4° / a8d8 nulle

L'idée du comp 5 — / b8c6 [illegible] appartient [illegible] à Mr. Petroff, nous en avons fourni ces développements.

Gambit de l'aile (début XIII)

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f8c5 3 b2b4 c5b4 4 c2c3 d7d6

Ils auraient tort de défendre leur P. par 4 ... b8c6, réduisant ainsi au gambit Evans (voyez le livre III) dont l'attaque est ~~beaucoup~~ plus forte que celle du ~~simple gambit de l'aile~~ ~~1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f8c5~~ début actuel. Aussi votre coup juste était-il 4 c2c3 ~~voyez les variantes~~.

5 c2c3 b4c5

La retraite 5 ... b4a5 n'est pas bonne ici comme dans le gambit Evans. Alors 6 d2d3 et ils devraient ~~obligés de jouer~~ répondre par 6 ... d8d7 ce qui leur donnerait mauvaise jeu.

6 d2d3 g8h6 7 c1d2 mat, 6 d2d3 d8e7 7 b3a4+ b8c6 8 c4b5 mat.

6 c2d4 nul. 7 c3d4° c5d4° 7 ... c5b6

Si 7 ... c5b4+ 8 c1d1, ils reperdraient, pour le moins, le P. du gambit. P. ex. si 8 ... d8d7 9 d1f3+ e8f7° 10 d1b3+ etc. et si 8 ... g8f6 9 d1b3 c8e6 10 d1a4+ b8c6 11 d4b5. Si 8 ... b4a5 9 d1b3 etc.

Ils conservent leur P. de plus et une bonne position. Si 10 d1d2 d6d5.

Variante au 4me coup du premier joueur.

4 c2c3 c.j. / b4a5

Si 4 — b4e7 5 d1b3 mieux. Si 4 — b4c5 5 d2d4 c5d4° 6 c4f4°+ e8f7° 7 d1h5+ g7g6 8 h5c5 bien

Variante au 4me coup du premier joueur.

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f8c5 3 b2b4 c5b4° (3 — c5b6 4 c1b2 bien) 4 c2c3 c.j. b4a5

Si 4 — b4e7 5 d1b3 mieux. Si 4 — b4c5 5 d2d4 c5d4° 6 c4f1°+ e8f1° 7 d1h5+ g7g6 8 h5c5 bien

5 g1f3 b8c6

Vous réduisez ainsi au gambit Evans ~~(bien III)~~ car si 5 — d7d6 6 d1b3 bien comme plus haut et si 5 — d8e7 6 c1a3 mieux. Dans le début des deux jeux, le second joueur ne peut donc, sans désavantage, éviter l'attaque du gambit Evans. Raison de plus pour se défier de cette défense du début du F. du R

~~gr 1 c1b2 / d f6 8 g1f3 / g8 f6 etc. comme plus haut.~~

Double gambit (début XIV)

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 b2b4 / c5b4 4 f2f4 gr

Ce début, inventé par Mac donnell, est ~~très~~ plus attaquant, ~~mais plus hasardeux~~ que le simple gambit de ~~la gambit~~. A faire.

4 / e5 f4 gr

~~Il~~ est pour le moins douteux ~~qu'il~~ puisse conserver ~~son~~ avantage après avoir ainsi accepté le second gambit. Il faut deux pièces à la vérité mais il sacrifie en outre ~~deux~~ formidables pièces de centre ainsi que ~~la~~ belle position d'attaque ~~que vous le prêtez~~ nous semblent entièrement compenser le pion ~~qu'il~~ ~~vous allez donner~~. ~~Mais~~ Labourdonnais a enseigné la véritable défense de ce début, qui consiste en un contre-gambit du centre. Voyez plus bas.

5 c2c3 gr

Ce n'est guère faible attaque. 5 ... g4 f3 était le coup juste (voyez la variante). Si 5 ... c1b2 / g8f6 e4e5 / f6e4 7 g1f3 / g8e5 la pièce en passant de pion d5 et pion celle du pion g7 vue deviendrait fatale à Vos-hèches à cause de h8g8.

Gambit de ~~l'aile~~ (début XIII)

1 c2c4 — 2 ~~f~~c4 — 3 d2d4 — 4 g1f3
e7e5 — f8c5 — c5d4 — d7d6 c.j.

Il convient tout de dépendre le pion par

4 b8c6, réduisant ainsi au gambit Evans

(voyez le livre III) dont l'attaque est beaucoup plus forte que

celle du simple gambit de ~~l'aile~~. Pour

4 ~~f2f4~~ (le double gambit) voyez le début suivant.

Pour 4 c2c3 voyez la variante

5 c2c3 — 6 d2d4 — 7 c3d4° — 7 ~~f3~~ — 8 ~~e1f1~~ mieux
b4c5 — c5d4° — c5b6 — c5e4+

8 c1e2 — 9 ~~o-o~~ — 10 b1d2
~~f8b4~~ — o-o — c8e6.

~~Ils ont encore leur pion de plus et votre attaque est finie. Contre 11 d4d5 e6g4 contre 11 d1b3 e6c4°.~~

Variante au 4me anp. du premier jeu.

4 c2c3
b4c5

Si 4 — 5 d1b3 mieux Si 4 — 5 g1f3 réduisant au
b4c7 — b4a5

gambit Evans, car pour 5 — 6 d1b3 comme plus haut et pour 5 —
c2a3 mieux. d7d6

5 d2d4 — 6 c3d4° — 7 c1f4 — Si alors 7 — 8 a2a3 — 9 a1a2
e6d4° — c5b6 — c5e4+ — d8c7 — b4a5 — a5c6

10 a2e2 mieux

5 / d8h4+c.j.

Centre 5 / 64a5 — 6 d1h5 — gagnant la pièce. Centre 5 / 64c5

6 g1f3 / d7d6 (si 6 / g7g5 — 7 d2d4 pour h2h4) 7 d1d4 / c5d6 8 c1f4°

Centre ayant au pion de moins vous avez très-beau jeu, car, ~~centre~~ vos magnifiques pions du centre, vous avez encore la pagaille de reine et vous pouvez attaquer sur l'aile roi. Si 5 / 6 c7c5 6 d4d5 (vous pouvez aussi sortir 6 d1b3 avec avantage)

6 / d7d6 (si 6 / g7g5 7 d1h5 gagne. Si 6 / g8f6 7 e1e5 si 6 / e7h4+ 7 e1f1 et centre renvoyé) 7 c1f4°

Quoique vous ayez un pion de moins vous avez une partie supérieure, le centre est très fort.

7 5 / d8h4+c.j. 6 e1f1 / c4a5 ou c5 7 d2d4 / a5d6 8 g1f3 / h4h5

7 / g7g5 c'est très engageant donne une attaque très dangereuse car le centre de R. n'est pas soutenu convenablement, ils ne devraient défendre le P. de gambit. Vous devriez attaquer absolument comme dans le gambit du roi.

7 9 c1f4° / d7d6

Vous avez une belle position et les pions du centre mais vous avez perdu la faculté de roquer et vous voyez que le pion qu'ils ont de plus doit finir par leur donner l'avantage. F

Sixième Jeu du double garnit.

1 e2c4 / c7e5 — 2 f4c4 / f8c5 — 3 b2b4 / c5b4° — 4 d2d4 / d7d5 — gr

Sorte autre manière de refuser le second garnit. Il est été nommé 4 / d7d6 à canne de 5 e2c3 ;

4 / g8f6 à canne de 5 f4e5° puis d1g4

6 e4d5°

Contre 5 e4d5° / c7c6 si alors 6 d5b3 / d8d4 mieux et si 6 e2c3 / c6d5° / 7 c3b4° / d5e4°

8 f4e5° / d8d4 mieux

5 / e5e4 gr

Ce jeu pensé en avant genera parfaitement tout jeu.

C'est le 4me et 5me coups de ce Jeu qui ont été donné fait par Labourdonnais dans une partie jouée contre Mac'donnell et qui continua ainsi 6 g1e2 / g8f6 7 o-o / o-o 8 b1c3 / c7c6 9 d5c6° / b8c6° Mac'donnell entre très-mauvais jeu et finit par perdre la pièce. Plusieurs deux le Patzer de Labourdonnais en exposé exclusivement bref de double garnit publié dans la Palamède Labourdonnais donna les deux coups suivants :

6 g1e2 / d8h4+ 7 g2g3 / h4h3 mieux

Nous observons ici que si 7 e2g3 / g8f6 8 c2c3 / b4c5 9 d2d4 / c4d3° 10 d1d3° / f6g4 11 f2f3 / g4e3 12 d3e3 / f8c5 13 c1e3 / d7d6 14 g3g4 / c8g4 15 f3g4 / h3g2 16 g1f3 / g2h1 17 e1e2 / h1f3 18 e2f3 / d8h4+ 19 f3f2 / h4h2+ 20 f2e3 / h2g1+ 21 e3d4 / g1f3+ 22 d4c5 / f3e5 23 c5b6 / a7a5+ 24 b6a6 / e5c4+ 25 a6a7 / c4b2 26 a7b8 / b2d1 27 b8c7 / d1b2 28 c7b8 / b2d1 29 b8c7 / d1b2 30 c7b8 / b2d1 31 b8c7 / d1b2 32 c7b8 / b2d1 33 b8c7 / d1b2 34 c7b8 / b2d1 35 b8c7 / d1b2 36 c7b8 / b2d1 37 b8c7 / d1b2 38 c7b8 / b2d1 39 b8c7 / d1b2 40 c7b8 / b2d1 41 b8c7 / d1b2 42 c7b8 / b2d1 43 b8c7 / d1b2 44 c7b8 / b2d1 45 b8c7 / d1b2 46 c7b8 / b2d1 47 b8c7 / d1b2 48 c7b8 / b2d1 49 b8c7 / d1b2 50 c7b8 / b2d1 51 b8c7 / d1b2 52 c7b8 / b2d1 53 b8c7 / d1b2 54 c7b8 / b2d1 55 b8c7 / d1b2 56 c7b8 / b2d1 57 b8c7 / d1b2 58 c7b8 / b2d1 59 b8c7 / d1b2 60 c7b8 / b2d1 61 b8c7 / d1b2 62 c7b8 / b2d1 63 b8c7 / d1b2 64 c7b8 / b2d1 65 b8c7 / d1b2 66 c7b8 / b2d1 67 b8c7 / d1b2 68 c7b8 / b2d1 69 b8c7 / d1b2 70 c7b8 / b2d1 71 b8c7 / d1b2 72 c7b8 / b2d1 73 b8c7 / d1b2 74 c7b8 / b2d1 75 b8c7 / d1b2 76 c7b8 / b2d1 77 b8c7 / d1b2 78 c7b8 / b2d1 79 b8c7 / d1b2 80 c7b8 / b2d1 81 b8c7 / d1b2 82 c7b8 / b2d1 83 b8c7 / d1b2 84 c7b8 / b2d1 85 b8c7 / d1b2 86 c7b8 / b2d1 87 b8c7 / d1b2 88 c7b8 / b2d1 89 b8c7 / d1b2 90 c7b8 / b2d1 91 b8c7 / d1b2 92 c7b8 / b2d1 93 b8c7 / d1b2 94 c7b8 / b2d1 95 b8c7 / d1b2 96 c7b8 / b2d1 97 b8c7 / d1b2 98 c7b8 / b2d1 99 b8c7 / d1b2 100 c7b8 / b2d1

Crbi

Variante au 5ème coup du premier joueur.

1 e2c4 / e7e5 — 2 f1c4 / f8c5 — 3 b2b4 / c5b4° — 4 c4f4 / e5f4° — 5 g1f3 c.j. / d8e7 — 6 d1e2 gr

Vous ne pouvez pas toucher à cause de 6 — e7c5+

gr 6 — g8f6 — 7 e4e5 / f6h5 (7 c1b2 / e7e4° etc)

gr 8 c2c3 / b4a5 — 9 d2d4 / a5b6 (si 9 c1a3 / c7c5 — 10 d2d4 / a5b6)

gr 10 c1a3 / c7c5 — X [illegible] — 11 d4d5 c.j.

~~Coup difficile : il faut prévoir dès à présent~~

Si 11 — 0-0 — 12 b1d2 / f8e8 — ils ~~pourraient conserver bien~~ ~~point leur~~ avantage : gr si maintenant ~~de plus~~ ~~ils~~ 13 g1h1 ou 13 d4d5 / d7d6, 13 — . Si 13 d2e4 / c5d4°

14 a3e7° / d4d3+ — 15 e1f2 / b6f2° — 16 f1f2° / e8e7° — 17 e1d6 / b8c6 — 18 a1e1 / c6a5 — 19 c4d5 / a8b8 ~~jeu~~

b7b6 et c8b7 ~~de répliquer à développer bien tout~~

~~en conservant deux points de plus un avantage~~

Renvoi au 11ème coup du premier joueur

1 e2e4 / e7e5 — 2 g1f3 / b8c6 — 3 f1b5 / a7a6 — 4 b5a4 / g8f6 — 5 e1g1 / f6e4 — 6 d2d3 / f8e7 — 7 e4e5 / g8f6 — 8 c2c3 / b4a5

9 d2d4 / a5b6 — 10 c1e3 / c7c5 — 11 [illegible] / d7d6 — 12 e5d6° / e7e2+ — 13 e1e2° [si 13 c4e2° / h5f6 puis f6e4 bien]

~~si 13 c4e2° / h5f6 puis f6e4 et ils regagnent dans le meilleur~~

~~leur point~~ ~~leur deux points~~.

gr 13 — 0-0 — 14 b1d2 / c8g4 — 15 e1f2 / d8d7 — 16 h1e1 / f8e8 — 17 e1e7 Vous aurez l'avantage

6 c2c3 gr

C'est peut-être le meilleur coup que vous puissiez jouer. Contre 6 c1b2 g8f6 7 b1f6° d8f6 8 c2c3 o-o 9 g1e2 b4c5 ils ont beaucoup. Si maintenant 10 d2d4 c4d3° 11 c4d3° f8c8 beaucoup

gr 6 ——— [6 ——— 7 d1d4+ nul]
b4c5 d8f6

gr 7 d2d4 c4d3° 8 d1d3° g8f6 9 c1a3 d8d6 10 a3c5° [9 ——— 10 d3e2]
d6c5 d8e7+

gr 10 a3c5° d6c5° ils ont beaucoup

Actuellement contre 11 g1e2 f6g4 12 b1d2 g4e3 13 h1g1 mat
ou 11 d3e2+ c8d8 mieux ou 11 b1d2 o-o 12 d2b3 c5b6 13 g1e2 ou d3d4 g4e3 mieux
f6g4 plusieurs

Début

1 c2c4 / c7c5 — 2 f1c4 / f8c5 — 3 g1f3

Ce coup quoique bon est cependant ~~beaucoup~~ moins vigoureux que 3 c2c3. Il est vrai qu'il n'a point été jusqu'ici convenablement analysé.

3 — d7d6

3 — b8c6 entraîne une grande faute. On entrainerait droit au gambit piano bien plus difficile à défendre que le début actuel. Pour 3 — 98f6 (mv.) voyez la variante.

4 c2c3 — g8f6 c.j.

En jouant 4 — d8e7 (fb.) on serait arrivé à une variante connue. Dix défenses qui donnent ~~beaucoup~~ plus de prise à l'attaque que la variante actuelle.

4 — c8g4 ~~est~~ a été une faute grossière à cause de 5 d1b3.

5 d2d4 (mv.)

Lorsqu'on ne peut point, comme ici, soutenir convenablement les pions du centre, il vaut mieux ne point du tout les établir pour ne pas s'exposer à des attaques. Votre meilleur coup était 5 d2d3 alors

5 — o-o — 6 h2h3 / h7h6 — 7 o-o / c8e6 — 8 d1b3 / e6c4° — 9 b3c4° — car si

9 b3b7° / c4d3° — 10 b7a8° mal. / d3e4°

5 — e5d4° — 6 c3d4° / c5b4+ c.j. — 7 e1f1

C'est encore ce que vous avez de mieux à faire.

ad 64.

F Cette attaque 3 c2 c3 est fort bonne, nous croyons cependant, qu'il est encore plus ~~avantageux de ne la jouer~~ avantageux de ne la jouer qu'au 4me coup et de sortir préalablement 3 g1 f3. Vous empêchez par là les coups 3 ___ d895 et 3 ___ d7d5, et vous réduisez votre adversaire à une seule ligne de défense. Nous prouverons notre assertion à la fin de ce livre où le début en question sera traité.

~~1 X 1 6 1 C3~~

64

Début XV

1 e2 c4 / e y e s 2 f f c 4 / f 8 t s 3 c2 c3

9V

C'est l'attaque ~~la plus~~ la plus jeune du début des deux fous recommandée surtout par Philidor. Vous menacez ainsi ~~de~~ d'acquérir immédiatement la supériorité de la position en établissant vos pions au centre et vous ouvrez à votre dame une nouvelle ligne d'opérations de 1 à 4 très importante. ~~Cette attaque~~ ~~F8 c2 c3 et f2~~ comme nous croyons cependant qu'il est encore ~~plus~~ plus vigoureux de ~~l'a~~ l'attaquer ~~f3~~ ne la jouer qu'au 4me coup et de la préparer ainsi 3 g1 f3. Vous empêchez par là le roque ~~d8 f6 d7 d5 f8 b4~~ et vous réduisez votre adversaire à une seule ligne de défense. Nous provoquons la position à la fin de laquelle il est question de l'attaque.

Quant aux moyens de défense entre B c2 c3 ou l'établissement projeté de vos pions au centre, voilà ce que nous observerons en premier lieu 3 f3 — c7 c6 ou 3 — g8 e7 ou 3 — b8 c6 ~~ne font rien~~, ~~jusqu'ici~~ Vous poussez ~~vos~~ vos pions 4 d2 d4 et puis contre 4 — c5 d4° 5 c4 f7+ et 6 R. reprenant 6 d4 h5+. Vous jouez ainsi pion pour pion et fou pour fou, mais ~~vous ne~~ dérangez le

jeu devra adversairement prévaut de la faculté
de roquer. Sortie ici 3 — d8c6 et bien supérieure à 3 —
à 3 — c7c6 parce qu'il ~~coûte 4~~ laisse encore au Blanc 9897
jusqu'en ~~coût 4 d7d5~~ la réponse 4 d2d4 qui nous ramène
c5b6
au 1er début de cette leçon, ou bien au gambit piano
~~beaucoup~~ plus difficile à défendre que le simple début des deux pions.

Nous examinerons plus bas la défense 3 — c5b6
3 — d7d6 et 3 — g8f6 ainsi que les quatre sorties de la
dame 3 — d8h4, 3 — d8g5, 3 — d8f6 et 3 — d8e7. Nous
ajoutons ici qu'il y a trois contre-gambits à
jouer à ce coup: 3 — b7b5, 3 — f7f5 et 3 — d7d5.
Les deux premiers méritent toute
confiance. Si 3 — b7b5 4 — c7c6 5 — b5a4
voilà le second joueur ~~rédoit~~ au lieu d'établir
ses pions au centre, réduit à empêcher leur
même l'établissement des vôtres. Le contre-
gambit a donc entièrement manqué son
but tout en coûtant un pion. J'observe
d'ailleurs, que Vous auriez très-mal joué en
retirant au 5me coup votre fou de c4 au lieu
de a4, parce qu'alors 5 — d7d5, et Vous ne pourriez prendre
6 — c4d5 sans vous exposer à 6 — c5f2+
Quant au contre-gambit 3 — f7f5! Vous auriez

grand tort de l'accepter à cause de 3 f7f5 4 e4f5° d7d5 (si 4 c5f2° + 5 e1f4 bien) 5 d1h5 + e8f8 vous serez réduits à défendre un dangereux ~~contre~~ gambit avec un temps perdu et un pion pourvoyé. Mais votre compte est 4 c4g8° après quoi si 4 h8g8° 5 d1h5 + mal et si 4 d8h4 5 d2d4 h4e4° 6 d1e2 7 e2e5° + puis g8d5. Vous gagnez toujours.

Contre-gambit du centre de Mr. Lewis.

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f8c5 3 c2c3 d7d5

Ce gambit est très-ingénieux et donne une forte contre-attaque au second joueur. Son auteur Mr. Lewis l'a même cru invincible, c'est-à-dire conduisant, pour le moins, à une partie égale. ~~Il l'appelait [illegible] Lewis donne dans le [illegible] de fondeur.~~ Si cela était, les coups classiques 3 d8e7, 3 d8g5 devraient être nécessairement rejetés comme très-faibles; car si on peut le faire en toute sûreté, il vaut évidemment mieux tenir en échec souvent par une attaque violente, que de s'imposer une assez ~~pénible~~ désagréable à supporter. Malheureusement cela n'est pas:

le premier joueur en prenant tous les corps juntes, étant
tendre, assez péniblement à la vérité son pion de plus,
et conserve ainsi ~~la~~ l'avantage nécessaire pour gagner la partie.
Mr. Lewis n'en a pas moins le mérite d'avoir
inventé un très beau début dont la forte contre-
attaque vient encore confirmer notre opinion de
la faiblesse comparative du cop B c2c3.

4 c4d5°

On ne peut prendre le P. qui avance F. à cause de 4 c4d5°
c5f2+.

4 — 5 d1b3
g8f6

C'est un coup qui se présente naturellement;
il n'en est pas moins faible. Le coup juste est 5 d1f3.
Si d'ailleurs 5 d5a4+ c7c6 6 d5f7° e8f7 7 c4b3 f6c4° 8 g1f3 c4f2°
(8 b3c4+ c8f2°+ 9 e1e2 e4d6, ils regagnent leur pion) 9 h1f1 f2d3+ (9 d2d4 f2d3+, ils
regagnent leur pion) 10 e1d1 d8f6 ils auront l'avantage.

5 — f6d5°

~~5 est injuste, mais très fort~~
~~Ils ne peuvent pas le regagner~~ ~~Voyez la variante~~
Ils eussent pu également rogner. Voyez la variante.
6 b3d5°

Pour 6 c4d5° voyez la variante.

6 — 7 c4d5° 8 g1f3
d8d5° c8f5' f7f6

~~8 e1e2 f3d3 mieux~~ autrement

Si 8 c3c4 ou 8 g102 8 f5d3 milieu

Conte 8 g103 9 f3e5 10 e5c4 ensuite c4c3 et vous
c5c4 si f7f6

parviendrez à dévelop votre jeu, tout en soutenant votre
pion de plus.

gr 9 d2d4 (9 0-0 f5d3 milieu) 10 c3d4

Si 10 f3d4 c5d4 11 c3d4 b8a6 12 a1a3 f5b1 13 a1b1 a8d8 regagnant un pion.

10 c5b6 11 0-0 gr

Si 11 b1c3 f5g4 et si 11 c1e3 f5e4 et

gr 11 0-0 12 b1c3 f5g4 13 c1e3 g4f3 14 g2f3 b8d7

Avec des pions aussi délabrés vous ne
pouvez évidemment pas conserver votre avantage.

Variante au 6me coup du premier joueur.

6 e4d5 d8g5 7 b3a4+

gr

Si 7 g2g3 g5f5 8 f1g3 c5g1 (8 d2d4 f5e4+) et si 9 h2g1 f5f3 il regagne
un pion avec une belle position.

7 c8d7 8 a4e4 d5f5 9 e4f3

gr

Si 9 e4e5+ e8d8 10 e5g3 h8e8+ 11 e1d1 mat

9 c5c4 10 f3g3 g5g3 11 h2g3 b8d7

gr

Si actuellement 12 g1c2 / d76 13 e2f4 / ooo (13 h1h5 / g796)

regagnant leur P. Si 12 c3c4 / d7e5 regagnant leur P.

Si 12 f2f3 / d76 13 f3e4° / f5e4° 14 g4f3 / e4d5° et reprennent leur P.

Vacante au 5ème coup du second joueur.

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d7d5 4 c4d5° / g8f6 5 d1b3 / o—o 6 d5b7° / —

Mr. Walker fait sortir ici 6 g4f3 sur quoi Lemaitre coup serait ~~partie~~ de prendre le Fou de G. et de continuer à peu près comme dans les vacantes précédentes ~~Il semble que ce soit un peu de la faute de~~

6 — / c8b7° 7 b3b7° / d8b7 8 b7a8° / c7c6

C'est comme ceci coup que nous rapportons Serlenvut pour mettre sous les yeux de nos lecteurs cette analyse de Mr. Lewis, très-brillante mais vicieuse au 11ème coup, comme on le verra. Il est fallu jouer 8 — / d3a6 et, au coup suivant, que vous fassiez, ~~sortir~~ votre tour 9 d2d1 Sortir 9 — / b8d7 et reprendre la Dame par f8 avec le ~~Fou~~ F.

Vous resteriez avec deux tours et deux pions contre la dame, mais vos pièces ne seraient pas sorties et il vous serait difficile de les développer.

~~Marche à suivre de l'auteur~~

9 a8b7 / d3c4+ [si 9 f2f3 / d3a6] 10 g1c2 / c4g2°

11 h/f4 / f6g4 — 12 d2d4 / c5d4° — 13 c3d4° / g4h2°

Si Mr. Lewis croit la partie gagnée pour les deux joueurs. Mr. de Meydebrand la ~~a reçue~~ rectifié en observant que ~~il n'y a~~ tout bonnement f4h2 fait cesser l'attaque et l'avantage de la pièce. D'ailleurs, tout cet exposé et votre partie était perdue par 14 c2g3 / f8e8+

15 c1e3 / c5d4° &c.

14 15 7 — Véritable défense découverte gambit de Mr. Lewis.

1 e2e4 / e7e5 — 2 f1c4 / f8c5 — 3 c2c3 / c7d5 — 4 c4d5° / g8f6 — 5 d1f3 c. f6e4 5° / f6d5° — 6 / f7f5 et une attaque plus forte à voyez le renvoi.

7 g1e2

Si c'est le compte. Si 7 d2d3 / f7f5 — 8 c1e3 / e5e4 (8 g1e2 / e5e4 mieux) — 9 d3e4° / f5e4° — 10 f3e4° / f8e8 — 11 e4f3 / c5e3° — 12 f2e3° / d8g5 il regagnera bientôt son pion avec une belle position.

7 / f7f5

Si 7 / c7c6 — 8 d5c6° / b8c6° — 9 0 0 / f7f5 — 10 d2d3 Vous conserverez votre P.

8 d2d4 / e5d4°

Si 8 / e5e4 — 9 f3e3 (ou bien 9 f3g3 / c5d6 — 10 c1f4 / d8f4° — 11 e2f4°

puis c3c4 (pion de plus bonne partie) 9 c5b6

(si 9 c5d6 10 c7c6 11 d5c6 b8c6 12 f2f3 et non dans
conservez votre pion) 10 c3c4 c7c6 11 b1c3 pion de plus
beaujeu.

9 c2d4° gr

Vous pouvez aussi prendre 9 c3d4° c5b6 ou b6 10 c7c6 11 b1c3
vous conserverez votre P. d beaujeu

gr 9 c5d4° 10 c3d4° f8c4+ 11 c1c3 g7g5

Si 11 c7c6 12 b1c3 si 11 f5f4 12 f3f4° d8d5° 13

dans les deux cas vous conserverez votre P. d beaujeu

gr 12 g5g4 13 f3g3 d8d5° 14 g3c7° mal

2/15

Renvoi au 6me coup du Second joueur

gr 1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f8c5 3 c2c3 d7d5° 4 c4d5° g8f6 5 d1f3 c.j. f6d5° 6 c4d5° f7f5 gr

gr 7 g1e2 c.j. e5e4 8 f3g3 [8 si d8d5° 9 g3g7° h8g8 10 g7h7° si g8g2° 11 e2f4 mal]

gr 9 d2d4 e4d3° 10 g3d3° c7c6 11 c3c4 b7b5 12 c4b5°

Si 12 b1c3 et si 12 b2b3 bien
d8h4 bien d8f6

gr 12 c6d5° 13 c.j. (si 13 b1c3 c8a6 bien) 14 e2f4 d8b6 15 f4e6 mal

La forte attaque du second joueur dans le Contre-gambit de Mr. Lewis vient de ce que le pion c3 j
la sortie de C. de la D. et laisse un vide dangereux sur d3.

Début XVI.

gr 1 $\frac{c2c4}{c4c5}$ 2 $\frac{f1c4}{f8c5}$ 3 $\frac{c2c3}{d7d6}$ fbl.

Dans cette défense le second joueur veut laisse établir ses pions au centre dans l'espérance de les comprendre plus tard, mais c'est une ~~espérance vaine~~. grave erreur.

gr 4 $\frac{d2d4}{c5d4°}$ 5 $\frac{c3d4°}{c5c6}$

5 $\frac{}{c5d4+}$ ou ~~[illegible]~~ gravement compromettant pour vous empiez recevrez avec le C. de C3 et votre pion enlevé bien meilleur. Même si 5 $\frac{}{c5d4+}$ 6 $\frac{e1f1}{d8d7}$ la partie entière ~~est égale~~ à peu près égale. P.ex. 7 $\frac{c4f4°}{e8f7°}$ (7 $\frac{}{d7f6°}$ 8 $\frac{d1a4+}{}$) 8 $\frac{d1b3}{d7e6}$ 9 $\frac{f3b4°}{e6e4°}$ etc.

gr 6 $\frac{b1c3}{g8f6}$

Si 6 $\frac{b1c3}{h7h6}$ 7 $\frac{g1e2}{g8f6}$ 8 $\frac{}{o-o}$ 9 $\frac{d2d3}{}$ Mieux ~~[illegible]~~

Si à ces deux coups ils avaient opposé leur F. c8c6, vous auriez ~~[illegible]~~ ensuite c1f4 ce qui vaut donné beaucoup.

gr 7 $\frac{c1g5'}{b8c6}$ 8 $\frac{g1e2}{o-o}$ [contre 7 ou 8 $\frac{}{h7h6}$ Mieux 8 ou 9 $\frac{}{g5h4}$]

gr 9 $\frac{c3d5}{}$ Mieux.

Débat XVIII.

1 c2c4 / c7c5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / g8f6

Cette défense n'est pas entièrement correcte ~~C'est une défense hasardée~~, cependant comme elle ~~fffe~~ abonde ~~—~~ en positions à conduit à des combinaisons fort brillantes les théoriciens en ont de tout temps fait le sujet ~~des traités~~ d'études ~~constantes~~ recherches. Nous croyons offrir ici à nos lecteurs l'état le plus récent de la théorie de ce début augmenté de plusieurs variantes importantes.

4 d2d4 / c5d4° 5 e4e5 c.j.

5 c3d4° est très faible, ils cèdent pratiquement également la position. 5 c3d4° / c5b4+ 6 c1d2 / b4d2°+ 7 b1d2° / d7d5 (non 7 — / f6e4° à cause de 8 c4f7+ mène) 8 c4d5° / f6d5° 9 d1b3 / c7c6 10 g1f3 / — — 11 — — / d5b6 =

5 / f6e4 (fffff.)

Le compte 5 / d7d5 sera examiné dans la variante.

Si 5 / f6g8 6 c3d4° mène. Si 5 / d8e7!! 6 c3d4° / c5b4+ 7 e1f1 c.j. / f6e4 (7 / f6g8 8 g1
8 d1g4 / f7f5! 9 g4h5+ / g7g6 (9 g4f5° / e4d6 10 f5d3 / d6c4° 11 d3c4° mène / b8c6) 10 h5h6 / e4d6

(10 — c/c6 11 d/d3 d/d5 12 c4c2 mal) 11 c/g5 d6/4 12 g5c7° f/h6° 13 c/6° mal

~~Vous~~ Vous avez, entre 5 — f6c4, le choix entre plusieurs systèmes d'attaque.

~~6 c3d4°~~ Le plus faible, à cause de 6 — c5b4+ 7 c1d2 b4d2+

~~8 b1d2° 9 d1d2° d/d5~~ ~~Le plus faible à vaincre~~

Vous avez, je crois, un avantage de position, parce il ne vous pas assez ~~faire~~ manque quelle vous donnez pas ~~de~~ ~~l'attaque~~ ~~Le~~ ~~Le~~

~~6 d1g4~~ n'est pas très-bon non plus, à cause de 6 — d/d5

7 g4g7° h8/f8 8 c4d3 c8/5 bien, parce que 8 c4d3 si d4c3° 9 d/c4° c3b2°

10 c1b2° d5c4° 11 g2h7° c5b4+ 12 b2c3 b4c3° 13 b1c3 si d8d4 14 g1e2 mieux

~~6 c4d5~~ quoique bien après bon compris l'attaque meilleur ~~est~~ 6 c4d5 c4g5 6 — e4f2° 7 d1f3 mal et si

6 — f/f5 7 d/c4° f5c4° 8 c3d4° mieux vous menacez de voir d1g4 7 d1g4 g5c6 (7 — h7h6 8 h2h4 mieux)

8 d5c6° d7c6° 9 g1g2° h8/f8 10 g2h4° d4c3° 11 g4f3 et j'et mieux car si 11 b1c3 d8d4 bien

~~Voilà~~ plus fort attaque possible positif ou 6e coup ~~de~~ est celle proposée par Allgaier

6 d1e2 e4g5 7 f2f4 g5e6 8 f4f5 e6f8 9 g1f3 (*) c7c6 10

(*) Pour éviter d5h4+.

6 c4d5 quoiqu'une assez bonne attaque n'est pas la meilleure d'ailleurs

(6 c4d5 / e4f5 ‡ (6 e4f5° 7 d4f3 et 6 f4g5 7 d5e4° 8 c3d4° menaçant
de sortir d4g4 mieux) 7 c3d4° mll. (7 e5e4 8 d5e6 g5e6 9 g2g4° b6b5
7 c3d4° / c5b6 (7 d5e6° g5e6 mll. d7e6° 8 g2g4° b6b5
10 g2h4° d4c3° 11 g1f3 meilleur sinon 11 b1c3° à cause de 11 d8d4 bée)

8 c3d4° / c5b6 (si 8 d7d6 9 c4d5° b6d5° 10 g4f3 mieux) 9 d2d4 g5e6

(9 d7d6 10 g4g3 g5e6 11 d5e6° c8e6° 12 g2g4° b8f8 13 g1f3 ‡ vous avez gagné
un pion si 13 g2h4° b6g5° 14 d4c5 d8d4 bée) 11 d5e6° d7e6° 12 g1f3 h8f8
X X X X 10 d5e6° d7e6° 11 g4g1° h8f8 12 g1f3 6 6d4° (12 g2h6° d8d4° bées) 13 g2h6° vous avez gagné un pion

6 c4d5 est une bonne attaque. 6 c4d5 / e4g5

(6 e4f2° 7 d4f3 mat et 6 f7g5 7 d5e4° f5e4° 8 c3d4° menaçant
de sortir d1g4 mieux) 7 c3d4° / c5b6 (7 c5e7 mll.
8 f2f4 g5e6 9 f4g5 pièce ; d'ailleurs si 7 d1g4 g5e6 mll
8 d5e6° d7e6° 9 g4g1° h8f8 10 g2h4° d4c3° 11 g1f3 car si 11 b1c3° d8d4 bée)

8 d1g4 / h7h6 (8 d1g4 g5e6 9 d5e6° d7e6° 10 g3g1° h8f8 11 g1f3 c6d4° 12 g2h4° vous
avez gagné un pion) 9 f2f4 (9 f2f4 g5e6 10 d5e6° d7e6° 11 g4g1° h8f8 12 g1f3 c6d4°
13 g2h6° vous avez gagné un pion, mais si 12 g2h6° d8d4° bées)

10 g1g3 / g5e6 11 d5e6° / c8e6° 12 g3g1° / f8f8 13 g1f3 vous avez gagné un
peon, mais si 13 g2h6 fl. / d6e5° 14 d4e5° / d8d4bec

Votre meilleur attaque au 6me coup est celle
proposée par Allgaier 6 d1c2 / e4g5 7 f2f4 / g5e6 8 f4g5
9 g1f3 (pour éviter d8h4+) 9 — / d4c3° 10 b1c3° / mat mais
mieux 10 c1g5 comme le fait Allgaier à cause de
10 — / c3b2° 11 d2b2° / c5c7 12 g5f6 / g7f6 13 e1f1° / e7d6 c.j. et il
12 f5f6 / g1f6° 13 e5f6° / e7d6 c.j. mais il (et ils) conservent bien l'avantage.

6 c4f7°+

C'est l'attaque recommandée par Mr. Lewis, elle
nous semble bonne, quoique inférieure à 6 d1c2
nous la donnons ici avec beaucoup de détails;

6 — / e8f7° 7 d1f3+ / e4f6 8 e5f6° / h8e8+

Si 8 — / d7d6 9 f6g7°+ / f8g7° 10 g1e2 mieux et si 8 — / d8f6°
9 f3h5+ / f6g6 10 h5c5° / h8e8+ 11 e1d1 / g6g2° (11 g1e2 / d4d3) 12 e5f5+ / f7g8 13 f1f3 / g7f6+
14 d1c2 / mat

9 e1d1 / d8f6°

Si 9 e5f6 mat car 10 f3h5+ / f6g6 et si h5c5° mat / g6d3+ mat. Si 9 g1e2 / d8f6° 10 f3h5+ / f6g6
11 h5c5° / d4d3 beau

10 f3h5+ / f6g6 gr

Si 10 — / g7g6 11 h5c5° / f7g2° 12 c5d5+ puis d5f3+ ou d5d4+ et vous gagnerez.

11 h5c5° / g6g2° 12 c5f5+ / f7g8 13 f6f3 / g7f4+ 14 d1c2 / mat gr

Variante au 5me coup du Second joueur.

gr 1 e2e4 / e7c5 2 g1f3 / f8c5 3 c2c3 / g8f6 4 d2d4 / c5d4° 5 f3d4 / d7d5 nul. 6 c4b3

C'est un assez bon coup, cependant il est plus avantageux de donner échec 6 c4b5+. Mais voyez la variante Mais prenons le C. 6 c5f6° Il veut être mauvais à cause de 6 c5f6° 7 f6g7° / h8g8 (si 7 d1h5 / o—o c.j. 8 h5c5° / f8e8+ 9 e1f1 / d4c3° [9 g1e2 / d3d3] 10 b1c3° / d8d3+ 11 g1e2 / e8e2° 12 c5d5 / e2c2+ 13 d5d3° / c4d3° mieux) 8 d1h5 (si 8 d1a4+ / b8c6 9 a4c4° / d8e7+ 10 g1e2 / g8g7° mieux) 8 — / d8d6 nul. (si 8 — / d8e7+ 9 e1d1 / g8g7° 10 g1f3 / c8g4 11 h5d5 bien) 9 h5h7° / d6e5+ 10 e1d1 / e5g7° 11 h7g7° / g8g7° mieux

gr 6 — / f6e4 7 c3d4° / d8h4

Dans l'opinion de Mr. Calvi, ce coup publié dans le Palamède du 15 Mars 1842, doit donner l'avantage

1871

Il nous semble à nous au second joueur. Nous croyons (que l'attaque qui donne entière pension et ne peut tenir, en dernier lieu, qu'au profit du premier joueur, ~~il faut donc~~ Nous croyons préférable ~~de donner~~ l'échec 7 c5 b4+ (7 c5 b6 est faible à cause de 8 b6 c3) 8 c1 d2 ! b4 d2°+ (si 8 ... 9 b6 d2° c4 d2° 9 ... 10 g1 e2 c.j. b8 c6 11 ... f4 f6 12 g2 f4 meilleur jeu) 9 b6 d2° b8 c6 (9 ... c4 f2° mv. 10 c4 f2° d8 h4+ 11 g2 f4 c.j. h4 d4° 12 g1 f3 mat) 10 g1 e2 ~~mauv.~~ (en jouant 10 g1 f3 vous empêchez également la partie en arrêtant le P. de f. dans sa marche) 10 ... 11 ... Vous avez, selon nous, l'avantage de la position, mais votre adversaire n'est point encore compromis.

gr 8 c1 e3 c.j.

Si 8 d1 f3 c5 b4° 9 b6 d5° h4 f2°+ 10 e1 d1 d4 b2° 11 c1 b2° mat. Si 8 g2 g3 e4 g3° 9 f2 g3° h4 e4+ 10 e1 f1 e4 h1° 11 d4 c5° c8 h3+ 12 f1 f2 h1 h2°+ 13 f2 e3 h2 g3°+ 14 g1 f3 mat

gr 8 ... 9 e1 f1 c5 b4+ c7 c6 10 g2 g3 c.j. c8 h3+ (10 ... h3 e7 mieux)

Si 10 g1 f3 h3 e7 mieux Si 10 g2 g3 h4 e7 11 a2 a3 b4 a5 12 b3 c2 bien mais si 12 ... b4 g6 ...

gr 11 g1 h3° h4 h3°+ 12 f1 g1 h7 h6

Si 12 ... h3 e6 13 d1 e2 f7 f6 (13 ... h7 h6 14 h2 h4 bien) 14 f2 g3 e4 g5 15 e3 g5° bien f6 g5°

Jr 13 $\frac{a2a3}{b4a5}$ 14 $\frac{b3c2}{j'e4g5}$ 15 ~~f2f4~~ bien

Mais si 13 $\frac{~~f2f3~~}{e4g5}$ 14 $\frac{~~g1g2~~}{\text{o omises}}$ et enfin 15 $\frac{~~d1f1~~}{h3h5}$.

Malgré le déplacement de votre roi, vous avez, dans cette pa~~r~~
~~Dans ces variantes~~, un peu meilleur jeu
à cause de temps que votre adversaire est obligé
de perdre pour ~~déplacer~~ retirer ses pièces, compromises
par une attaque infructueuse.

Variante au 6me coup du premier joueur

Jr 1 $\frac{e2e4}{e7e5}$ 2 $\frac{f1c4}{f8c5}$ 3 $\frac{c2c3}{g8f6}$ 4 $\frac{d2d4}{e5d4°}$ 5 $\frac{e4e5}{d7d5}$ 6 $\frac{c4b5+}{c7f6}$ ~~Cpll.~~

Si 6 $\frac{~~\text{——}~~}{c8d7}$ 7 $\frac{b4d7°+}{f6d7°}$ 8 $\frac{c3d4°}{\text{mieux}}$

Jr 7 $\frac{c5f6°}{c6b5°}$ 8 $\frac{f6g7°}{h8g8}$ 9 $\frac{c3d4°}{c5b4+}$ 10 $\frac{b1c3}{g8g7°}$ 11 $\frac{d1e2+}{d8e7}$

Jr 12 $\frac{e2e7°+}{e8e7°}$ 13 $\frac{e1f1c.j.}{b4c3°}$ 14 $\frac{b2c3°}{\text{mieux}}$

Début XVIII.

1 c2c4 / c7c8 — 2 f1c4 / f8c5 — 3 c2c3 / d8h4

Cette ~~défense~~ attaque est nouvelle : elle a été très bien ~~examinée~~ analysé par les maîtres italiens dont nous donnons ici cette démonstration.

4 d1c2 — 5 d2d4

Si 5 g1f3 / h4e4° 6 c4f7+ g8f6 ~~mais c'est bien~~ quoique pour la pièce ~~gagnée il est bien~~

que 5 d2d3 / f6g4 6 g1g5

7 5 / c5d4°

Si 5 — c5c6 6 d4e5° / f6e4 (pour 6 — f6g4 la ~~d~~ suite sera la même avec la différence que le second pion aura un pion de moins) 7 g2g3 / 6f2+ 8 e2f2° / c4f2°

9 g3h4° / f2h1° 10 c4d5 / b3c6 11 c1f4 Vous avez deux petites pièces contre la tour et un pion et par conséquent l'avantage.

6 e4e5 / f6g8

Si 6 — f6e4 ou h5 7 g2g3 ~~vous gagnez la pièce~~

Si 6 — f6g4 7 g2g3 / h4h5 8 h2h3 vous gagnez la pièce dans les deux cas.

7 g1f3 / h4g4

Si 7 — h4e7 ou h5 8 e3d4° et vous avez très bon jeu.

gr 8 c4f7+ / c8f8

Ils ne pouvaient se prendre à cause de gf395+

gr 9 h4h3 / g4f5 10 f7g8° / h8g8° 11 c3d4°

Vous avez beau jeu.

Début XIX.

gr 1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d8f6

Quoique les auteurs n'aient point recommandé ce coup défensif, il n'est jamais, cependant, bien démontré son inexactitude. Nous suppléons à ce défaut en prouvant que cette défense, comme la précédente, ne saurait tenir contre le gambit d'ouverture convenablement appliqué. Elle a pour but d'empêcher l'établissement de vos pions au centre, mais elle n'atteint pas du tout, comme on va voir.

gr 4 g1f3 / f6g6

Pour 4 ... f6g6, voyez la variante 4 / b8c6 cul-de-sac également avantageux pour vous. (voyez le Rm IIIme (lire) et tout autre coup p.ex. 4 / h7h6 est aussitôt permis l'établissement de vos pions au centre.

gr 5 o—o c.j.

~~5 d3e5°~~ succéderait qu'à une partie égale,
tentez-les, s'ils prenaient alors 5 ——— vous obtiendriez l'avantage en enfermant l'échiquier la
g6c4° +
dame. D'ailleurs voici comment ils devraient re-
~~prendre cette attaque~~ Si 5 ~~f3e5°~~ 6 ~~h1f1~~ 7 d1c2
g6g2° g2c4° + g8f6
8 e2c4° 9 c2d4 10 c4f1° + 11 ~~f1d5~~ 12 ~~c1g5~~ 13 e5d3
f6c4° c5b6 e8c7 c4f6 d7b6 c7c6
14 d5f3 15 e1d2 partie à peu près égale.
c8f5

gr 5 ———
d7b6

Ils ne pouvaient prendre ni le P. du R. à
cause de 6 c4f1° + 7 f3g5 + . De même pour 5 ——— 6 d2d4
7 c3d4° vous avez les pions de centre, et si 6 ——— 7 d4e5° 8 c4f1° + b8c6 si e5d4°
si c8f7° c5b6 si g6e4° mat

6 d2d4 7 c3d4° 8 b1c3 9 c1e3
e5d4° c5b6 si c8g4 si c8g4

Vous avez les pions de centre. Votre
pièces bien disposées, ~~le reste~~

J'observe encore ~~que~~ que si ~~8 c8h3~~ 8 ——— 9 f3g5 10 c4e6°
11 d1g4 ~~g7e6~~ et si 8 ——— 9 e4e5 meilleur c8h3 h3e6 g7e6°
mat g8f6
Vacante au 4me coup du second pion.

gr 1 e2e4 2 f1c4 3 c2c3 4 g1f3 5 d2d4 c.j.
e7e5 g8c5 d8f6 d7d6 c5b6

Centre 5 ——— 6 c3d4° 7 ~~b1c3~~ 8 ~~c1g5~~ pions sont
e5d4° c5b6 mll. si f6g6

irrévocablement établi, au centre.
Si 7 ——— vous pouviez jouer 8 b1d2 et contre 8 ——— 9 c4b5 ; d'ailleurs 8 b1c3 sera
c8g4 b8c6

~~8 c4f7 ch~~ il ne ~~pourrait~~ valait pas ~~mieux~~ ~~tout~~ aussi bon
Je crois, ~~il ne faut~~ la ~~jouer~~, le P. doublé ne pouvant que fortifier
votre centre.

gr 6 d4e5° / d6e5° [6 / f696 7 o o beaujeu]

Klein

gr 7 c195 / f6d6 8 f3e5° / d6d1° [8 / f7f6 9 d1h5+ / mal ~~Vous gagnerez~~] 9 e1d1° / f7f6

~~9 e1d1° / f7f6~~

~~Si tu joues~~ 9 / c8c6, vous garderez votre ~~Fou~~ de plus.

gr 10 e5f7 / f695° 11 f7h8° / g8h6 12 e4e5 [~~13 e5e6 / c8c6 vous gagnerez~~ ~~c8d7~~]

gr 13 e5e6 vous gagnerez

jour (voyez les débuts XXI, XXII, XXIII, XXIV et XXVI),

depuis, mais en voici un extrême,

(Nous avons) examiné et comparé entre elles les attaques anciennes et nouvelles, ainsi que (établi) les meilleurs coups à jouer (et établi) le coup juste de défense

d'un côté comme de l'autre, dans le début.

Le résultat de nos recherches est que la défense italienne

française (nous appelons ainsi, pour abréger celle de Lopez et de Philidor, qui en effet (est exactement conforme aux principes de l'école française)) peut être adoptée en toute sûreté quoique la défense italienne soit préférable comme donnant moins de prise à l'attaque

la défense italienne est plus ouverte à l'attaque. Cependant la première est plus sensible à étudier juste que l'autre. 3 — 8895 peut être toujours étudié par l'assaillant s'il joue d'abord 3 — f3 et au 4me coup seulement c2c3. (Voyez le début XXVII)

3 — 8895 4 d1f3

C'est le coup donné par l'Anonyme (de Rio) et que nous aussi nous regardons comme le meilleur. Dans le début suivant nous analyserons l'attaque extrêmement ingénieuse par laquelle M. Petroff a remplacé la partie classique de l'Anonyme.

Si l'ancienne 4 d2d4 9592. 5 d1f3 92f3° 6 f3e5 c5d4° 7 c3d4° c566 8 f3e5 9876 Si an-

Début XX.

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f8c5 3 c2c3

Des quatre Sorties de la D. qu'ils peuvent ici tenter à ce 3ème coup, il ne reste plus à examiner que 3 ___ et 3 ___ .
d8e7 d8g5

La première, originairement introduite par Lopez, plus tard Philidor est aujourd'hui adoptée dans tous les ouvrages ~~généralement regardé aujourd'hui~~ comme la meilleure défense du début des deux Fous.

La seconde 3 ___ a été donnée comme le gambit
d8g5
~~coup de défense~~ piste par les trois grands maîtres italiens Del Rio, Lolli et Ponziani, mais rejetée je ne sais trop pourquoi par les amateurs de nos jours. ~~La défense~~

(~~3 ___~~ ne convenait pas aux Italiens à cause
d8e7
de leurs ~~nombreuses~~ règles qui vous permettaient ~~d'amener~~ d'amener immédiatement ~~votre~~ votre tour sur la ligne du roi, ~~qui~~ qui devient ainsi le gambit du centre fort périlleux pour le second joueur; (voir le début XXI) ~~Quant à la défense~~ 3 ___ qu'elle semble
d8g5
~~au premier abord~~ ~~compromettre~~ le 2ème une étude de trois ans nous a ~~point fait~~ fait découvrir jusqu'à ~~présent le danger~~ Il y a quatre ans, Mr. Petroff me communiqua de nouvelles méthodes d'attaque extraordinairement ingénieuses dirigées contre chacune des deux défenses classiques et beaucoup plus fortes que celles connues jusqu'à

F

Nous avons depuis mis un soin extrême à examiner et comparer entre elles les attaques anciennes et nouvelles ainsi qu'à établir les meilleurs coups à jouer dans ce début. Le résultat de nos recherches est que la défense française (nous appelons ainsi pour abréger celle de Lopez et de Philidor qui en effet s'en rapprochent conforme aux principes de l'école française) peut être adoptée en toute sûreté, quoique la défense italienne soit préférable ~~dans~~ comme donnant moins de prise à l'attaque. Cependant la première est plus jouable à étudier parce que

1895

actuellement 9 c5f1°mal / h8f8 et si 9 c4f1°+mal / c8c7. Si 4 9293 / 9596 mieux

4 / 9596 cj. gr

~~Nexercice~~ . 4 / g8f6 vaudrait donné l'avantage Voir la variante

/ 5 g1c2 / b8c6 gr / 15 / 169.

Les ~~autres~~ Italiens font jouer ~~ici~~ 5 / d7d6, mais arrêtent là leur analyse. Nos ~~adversaires~~ adversaires contemporains ~~rejettent~~ rejettent sans raison la défense 3 / d8g5, n'ont jamais convenablement ~~toute cette défense, mais ils n'ont jamais donné de bonnes~~ continué ~~comme il faut~~ l'analyse des Italiens. Nous ~~essayerons ici de compléter ici de compléter~~ essayerons à compléter ici cette lacune. Observons d'abord que 5 / d7d6 est ~~quoique~~ quoique en réalité ~~la question ne fasse que commencer~~ Observons en premier lieu que 5 / d7d6 est très-bien joué. Vous auriez tort alors de pousser 6 / d2d4, car 6 / c5b6, si actuellement

7 / g8f6 c.j. (7 / c8g4 8 / f7+ gain) amène suivant c8g4 mieux

Si 7 / c4d3 ~~x~~ 7 / c8g4 ils gagnent un P. Si 7 / h2h3 / g8f6

8 / b8c6 ~~x~~ 9 / c5d4° 10 / c6e5 bien (10 / c6b4 mieux) Il vaudrait donc mieux rester à sortir 7 / b1d2 ou à prendre 7 / d4e5 ce qui n'est pas avantageux.

Et si 5 / d7d6 6 / b8c6 etc. comme ci-après. Si 5 / g8f6 6 / d2d4 etc. comme dans la variante.

6 / d7d6 7 / c5b6 8 / g8g7 gr

Ce coup est très-préférable à 8 / g8f6 qui ne défendrait point l'autre C. ~~qui arrêterait~~ arrêterait dans sa marche le P. f7 et gênerait leur D. ~~c4~~

8 / g8f6 9 / c8d7 10 / f3d4 (9 / h2h3 10 / c4b5) 11 / c3d4° / c6b4 12 / o-o mieux. Si 9 / o-o vous pouviez ~~aussitôt prendre le~~ les atta-

Si au 7me ou au 8me coup ils avaient joué ___ alors C4f7o+
c8g4 mat.

9 o—o

Si 9 d3d4 ils ne devraient plus jouer 9 ___ 10 c3d4o
c5d4o

Début XX.

1 e2e4 / c7c5 2 f2f4 / f8c5 3 c2c3 / d8g5

Cette défense a été donnée comme la meilleure par les grands-maîtres italiens auxquels B ___ ne convenait pas
d8e7
à cause de leur manière de roquer (voyez pour l'explication le début). Les auteurs postérieurs ont rejeté cette défense
~~Elle est presque abandonnée aux amateurs~~
~~par nos théoriciens contemporains qui, cependant, n'ont jamais~~
~~jamais~~ contesté ou réfuté convenablement l'analyse des
italiens ni prouvé que ~~dans ce début~~, l'avantage de trait
et de la position doive demeurer au premier joueur. Nous
essayerons de suppléer à cette lacune. Il suffira que
le début actuel puisse être mis au nombre des
plus difficiles du jeu des échecs.

4 g1f3

Coup juste donné par l'Anonyme (del Rio).
Dans le début suivant nous analyserons
l'attaque extrêmement ingénieuse par laquelle
Mr. Petroff a remplacé la partie de pion de l'
pyno de R, ouverte, 4 d2d4 / g5g2o 5 d1f3 / g2f3o 6 g1f3o / e8d4o 7 c3d4o / c5e6
8 f3e5 / g8f6 Si actuellement 9 e5f7 dble / h8f8 et si 9 c4f7+ / e8f7
Si 4 g1g3 / g5g6 pièces

que avec un grand avantage ~~que~~ sur le cavalier Royale tout en risquant d'un
prendre celui de la D. Si aussi que ce pion

c894 alors c4f7° + mal

gr 9 h2h3

Si 9 o o 10 h2h3 c866 | 11 d3d4 ou c4d3 c6c4 ou c6f5 d3d4 plus 12 f4f5 mieux 9 d3d4

entête prématuré. Alors 9 e5d4° 10 c3d4° c6d4 Si 11 b6d5 mieux

Si 11 d6d5 12 c4d5° c894 (12 c4d5° e4d5° 13 c4d5° mal c894) plus

g4e2° et b4d5° = Si 11 a1c1 d6d5 12 c4d5° c894 (12 c4d5° e4d5° plus c894) 13 f3e4 g6e4° 14 d2e4° g4e2° et 15 b4d5° = de

même contre 11 c1d1 d6d5 12 c4d5° c894 etc.

gr 9 c8e6

Si 9 o o vous pouviez aussitôt pousser 10 g2g4 et les attaquer vigoureusement sur l'aile Royale, en risquant vous aussi de l'autre côté.

10 d3d4 e6c4° 11 b2c4°

Vous conserveriez, ce nous semble, l'avantage du trait et de la position. Si 11 e5d4° 12 c3d4° c6b4 13 a2a3 échec.

gr 10 c4b3

Vous auriez pris pour prendre 10 c4e6° mais 10 f4e6° et ils auraient eu

une bonne partie, ce P. double n'etait pas de savants

Mais si 10 $\frac{d3d4}{e6c4^{o}}$ 11 $\frac{d2c4^{o}}{f4f5}$ bien

gr 10 $\frac{\quad}{e6b3^{o}}$ 11 $\frac{a2b3^{o}}{b6c3^{o}}$

Pour ne pas ~~avoir~~ être obligés de reprendre le P. avec le P. c

Si 10 $\frac{\quad}{e6b3^{o}}$ 11 $\frac{d2b3^{o}}{f4f5}$. Si 10 $\frac{\quad}{e6b3^{o}}$ 11 $\frac{e3b6^{o}}{a4b6^{o}}$ 12 $\frac{d2b3^{o}}{f4f5}$.

gr 12 $\frac{f2c3^{o}}{f2f5}$ 13 $\frac{f3g3}{\text{illegible}}$ 14 $\frac{\text{illegible}}{\text{illegible}}$ illegible

La partie est entièrement égale.

p. 73—88.

Variante au 4me coup du second joueur.

1 c2c4 2 f1c4 3 c2c3 4 d1f3
e7e5 f8c5 d8g5 g8f6

Coup faible conseillé par Algaier.

5 g1e2
g5g6

Si 5 g5h4 6 d2d4 c5b6 (6 e5d4° / 7 c3d4° 8 c4d2 mieux ou / 7 e4e5 8 c4d3° mieux)
d4d3

7 d4e5° 8 e5f6° 9 f6g7° mieux
h4e4° c4c4°

6 d2d4
e5d4°

Si 6 c5b6 / 7 d4e5° f6e4°, Vous toquerez et aurez beaucoup.

7 c3d4°

Vous essaiez peu également pour 7 e4e5, alors

7 d7d5 c.j. (si 7 f6e4 8 c4d3 mal) 8 c4b5+ c8d7 m.H. 9 b5d7+ f6d7° 10 c3d4° c5b4+

11 b1c3 d7b6 12 o-o c4c3° 13 b2c3° o-o 14 e2f4 f6c6 15 c1a3 f8e8 16 f1e1 mieux ou bien
8 c4d3 f6e4 9 c3d4° c5b4+ 10 b1c3 c8g4 11 d3e4° d5e4° 12 f3g3 g4e2° 13 g3g6° h7g6°
14 e1e2° b4c6 15 c1e3 b4c3° 16 b2c3° mieux

7 c5b4+ 8 c1d2 b4d2+ 9 b1d2° d7b6 10 h2h3

Vous avez les pions du centre bien établis.

8 c4b5 +

Si 8 c4d3 / f6e4 9 c3d4° / c5b4+ 10 b1c3 (10 c1d2 / e4d2° pris / b4d2°) 10 / c8g1

11 d3e4° / d5c4° 12 f3g5 / g4e2° 13 g3g6° / h7g6° 14 e1e2° / b8c6 15 c1c3 / b4c3° 16 b2c3° vous

avez le meilleur jeu.

8 / c8d7

Si 8 / c7c6 9 e5f6° pris f3d5° ce qui vous ferait gagner

un pion. Si 8 / f6d7 9 c3d4° / c5b4+ 10 b1c3 / c7c6 11 e2f4 / g6f5 12 b5d3 et

9 b5d7° + / f6d7° 10 c3d4° / c5b4+ 11 b1c3 / d7b6 12 ° ° / b4c3°

13 b2c3° / ° ° 14 e2f4 / f6c6 15 c1a3 / f8e8 16 f1e1 / vous avez

assez bon jeu.

Début de Mr. Petroff

9r 1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d8g5 4 e1f1

Ce coup est extraordinairement ingénieux. Votre

but est d'établir vos pions au centre ou si

votre adversaire s'y oppose, de compromettre forte-

ment sa dame. Je ~~pense~~ que vous parviendrez à atteindre

un de ces buts, ~~Le déplacement de votre roi~~

~~sera le point de conséquence~~ vous n'aurez

rien à appréhender de déplacement de votre roi.

Mais nous appellons avant tout l'attention de

nos lecteurs sur la [illegible] l'extrême subtilité
des cartes qui [illegible] d'attaque [illegible] du premier
[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]
spéculent le plus naturellement sur [illegible] et 6.)
[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]
La retraite qui représente le plus naturellement pour leur D. étant
cerons par elle. [illegible]
9596

[illegible] 5 [illegible]
9576

Pour empêcher l'établissement immédiat
de vos pions au centre ils n'ont que deux
voies 5 —— d7d6 ou 5 —— b8c6. Tout autre coup vous
donnerait aussitôt l'avantage par suite de
6d2d4. Pour 5 —— voyez la parenthèse.
b8c6

5 —— d7d6 6. d2d4 —— c5b6

Si 6 —— e5d4° 7 c3d4 —— c5b6 8 b2b3 c.j. Vous aurez nécessaire-
ment l'avantage de la position malgré le déplace-
ment de votre roi, le dégagement de votre tour
ne vous coûterait que deux ou trois temps. Jouée
par correspondance, ce début est une partie gagnée.

7 d4e5° —— d6e5° 8 d1d5 c.j. —— b8d7

Si 8 —— b8c6 9 c1g5 —— f6e6 (9 —— f6g6 10 f3e5° vous gagnez un P.)

10 d5e4° —— c8e6° 11 c4e6° —— fxe6° 12 b1d2 il y a restent avec un pion doublé isolé.

(9 c1g5 —— f6g6 10 f3e5° —— g6g5° 11 d5f7+ —— e8d8 12 f7g8+ —— h8g8° 13 e5f7+ —— e8d7
14 f7g5° —— g8f8 15 e5f3 vous avez gagné deux pions de plus.

Variante au 5ème coup du Second Jeu.

1 c2c4 cyc5 2 f1c4 f8c5 3 c2c3 d8g5 4 c1f1 g5f6 5 g1f3 b8c6 6 d2d4 c5d4°

Si 6 c5b6 7 d4c5° c6c5° 8 c1g5 f6d6 (8 f6g4 9 f3e5° g6g5° 10 e5f1° g5c5

11 d1c2 outre le P. ils perdent par le moins l'échange) 9 d1d6° c7d6° 10 b1d2 ils auraient joué.

7 e4c5 f6g6

Si 7 c6c5° 8 d1c2 et nous gagnez la pièce.

8 c3d4° c5c6

8 c5c7 ~~et~~ et ~~on joue dans l'autre embarras~~ également

mentenbbarrassé leur jeu.

9 b1c3 (menaçant de jouer f3h4) 9 ... 10 c3e4

~~9 g6h5 10 c3e4~~

Leur jeu n'est pas susceptible de défense.

Début XXI

9v 1 e2e4 cyc5 2 f1c4 f8c5 3 c2c3 d8g5 4 c1f1 g5g6 5 d2d4 c5d4°

Dans le début XXII Mais examinerons le cas ou ils retireraient aussitôt le P. sans prendre le pion.

Mais si 5 g6e4° 6 c4d3 et nous gagnez la pièce.

Si 6 c5d6 7 g1f3 si alors 7 g6e4 on rentre dans
une variante que nous examinons plus bas
Si au lieu de la 7 d7d6 mll. 8 b1c3 g8f6 mll. 9 h2h3 Alors
plus de centre vous donnent nécessairement
l'avantage malgré le déplacement de votre
Cavalier Leur dame est mal placée.
Si 6 c5e7 7 g1f3 si 7 g6e4 on rentre dans ce
que nous allons analyser tout-à-l'heure.
Mais si 7 d7d6 8 b1c3 vous avez comme auparavant les points du centre et, au surplus, leur
F. de R. sera enfermé.

7 g1f3 c.j.
c5e7

Pour défendre la case g5, la combinaison
c4f7+ f3g5. Pour 7 c5d6 voyez la variante. Si 7 d7d5 8 c4
vous gagnez la pièce. 8 b1c3 c4f5 Si 7 c5d6 8 c4f7+ pareil.

Si 8 c4c6 ou 8 c4d6 9 f3e5 et vous gagnez l'échange.
Si 8 c4d4 9 c4f7+ e8f8 10 h2h3 g4f5 11 f3e5 c.j. dans cette
Situation ils reprennent évidemment sortir 11 g8f6 ou 11 g8h6
sans perdre la pièce 12 g2g4 deni 11 d7d6 ou 11 b8c6
sans perdre la dame 12 g2g4 13 c3e4 14 e5f3. Si 11 d7d6 et
12 g2g4 f5f6 13 c3e4 f4e6 (13 c3e4 f4d6 14 e5f3 c8g4 pareil) 14 f4e5 d6e5 (14 f4g3 15 e5f3 c8g4 16 h2h4 g4e6 17 dse mat)

~~80~~

80 — 88. gr 8 $\frac{b1c3}{e4g4 \text{ mll.}}$

Si 8 $\frac{}{e4c6 \text{ ou } g6}$ 9 $\frac{}{f3e5}$, vous gagnez l'échange.

Si 8 $\frac{}{e4f5}$ 9 $\frac{}{f3e5}$ si alors I. 9 $\frac{}{g8f6 \text{ ou } h6}$ 10 $\frac{}{g2g4}$ vous gagnerez la pièce. Si II. 9 $\frac{}{c7c6}$ 10 $\frac{g2g4}{f5f6}$ 11 $\frac{c3e4}{f6h4}$ 12 $\frac{h2h3}{e7d8}$ 13 $\frac{e4d6+}{e8f8}$ (13 $\frac{}{e8e7}$ 14 $\frac{d6c8°+}{e7f8}$ 15 $\frac{e5f7°}{\text{mat}}$) 14 $\frac{e5f7°}{\text{mat}}$ ~~vous gagnez l'échange~~ + Si III. 9 $\frac{}{d7d6}$ 10 $\frac{e5f7°}{c8e6}$ (10 $\frac{}{d6d5}$ 11 $\frac{c3d5°}{\text{mat}}$) 11 $\frac{}{c4e6°}$ vous gagnez l'échange. Si IV. 9 $\frac{}{d7d5}$ 10 $\frac{c3d5 c.j.}{e7d6}$ 11 $\frac{e5f7 \text{ ilh}}{\text{mat}}$ ~~et~~

~~Si V. 9 $\frac{}{g8f6}$ 10 $\frac{g2g4}{f5f6}$ 11 $\frac{g2g4}{f5f6}$ (11 $\frac{}{f5f6}$ 12 $\frac{f4h8°}{\text{mat}}$) 12 $\frac{c4d5}{c7c6}$ 13 $\frac{c1g5}{f6g6}$ 14 $\frac{f4h8°}{g6g5°}$ 15 $\frac{d5g8°}{\text{prend}}$~~

Enfin si V. 9 $\frac{}{b8c6}$ 10 $\frac{e5f7°}{c6a5}$ 11 $\frac{g2g4}{f5f6}$ (11 $\frac{}{f5f6}$ 12 $\frac{f4h8°}{\text{mat}}$) 12 $\frac{c4d5}{c7c6}$ 13 $\frac{c1g5}{f6g6}$ 14 $\frac{f4h8°}{g6g5°}$ 15 $\frac{d5g8°}{\text{prend}}$

gr 9 $\frac{c4f7°+}{e8f8}$ ~~10 $\frac{}{}$ 11 $\frac{}{}$ 12 $\frac{}{}$ 13 $\frac{}{}$ 14 $\frac{}{}$~~

Si 9 $\frac{}{e8d8}$ 10 $\frac{h2h3}{g4f5}$ 11 $\frac{g3e5}{}$. Actuellement si 11 $\frac{}{b8c6}$ 12 $\frac{g2g4}{f5f6}$ 13 $\frac{c3e4}{f6h4}$ 14 $\frac{e5f3}{}$ ils prendraient la D.

11 $\frac{}{e7d6}$ 12 $\frac{g2g4}{f5f6}$ 13 $\frac{c3d5}{f6h4}$ 14 $\frac{e5f3}{}$

Si 11 $\frac{}{h7h6 \text{ ou } h5}$ 12 $\frac{}{f7g6}$ et si 11 $\frac{}{f5f6}$ ou 11 $\frac{}{g7g6}$ 12 $\frac{}{f7f6}$ dans ces quatre cas ils prendraient aussi l'échange.

Enfin si 11 $\frac{}{d7d6}$ 12 $\frac{g2g4}{f5f6}$ 13 $\frac{c3e4}{f6h4}$ 14 $\frac{f7g8°}{d6e5°}$

(14 — h8g8° 15 d1b3 / g8f8 16 e5f3 vous gagnez l'échange) 15 d4e5° +

si 15 — c8d7 16 g8e6 / mat si 15 — d8e8 16 d4d5 / mat.

16 h2h3 / g4f5 11 f3e5 / e7g6

Si 11 — g8f6 ou h6 12 g2g4 vous gagnez la pièce.

Si 11 — b8c6 12 g2g4 / f5f6 13 c3e4 / f6h4 14 e5f3 / vous gagnez

le D. Si 11 — h7h5 ou h6 ou 11 — g7g6 12 f4f6 3 quoiqu'ils

fassent, ils perdent l'échange. Si 11 — f5f6 12 f4f6 3

et alors ou bien 12 — d7d5 13 c3d5° / mat ou bien 12 — g8h6 +

13 c4h6° / g7h6° 14 c3d5 ils sont perdus, car ou les

menacez en peu de temps de 15 d5c7° + et de 15 d4f3 +

Enfin 11 — d7d6 12 g2g4 / f5f6 13 c3d5 c.j. (13 c3e4 / f4h6

14 e5f3 / c8g4° bien) 14 f2g3° c.j. / d6e5° (14 — g8g8° 15 e5f3 / c8g4° 16 f3h4° / g4d7°

17 d5c7° + / mat et si 14 — h8g8° 15 e5f3 / c8g4 16 f3h4° / g4d7° 17 d5c7° / mat)

15 d5c7° / h8 ou f8g8° 16 c7a8° / e7d6 (16 — b8a6 ou 16 — e7d8 17 d1c2 / mat)

17 d4e5° / d6e5° 18 d1c2 / h4d8 19 c1g5° / d8g5° (19 — d8d7 20 a1d1 / mat) 20 c2c8 +

21 c8d7 + / mat.

gr 12 g294 / g5f6 13 c3e4 / f6d8

Si 13 — / f6e7 14 c1g5 / g8f6 15 e6f6° / si gr f6° 16 g5h6+ / mat

175/7. gr 14 c1g5 / d6e7

Si 14 — / g8e7 15 d5f3 / d6e5° 16 d4e5° le perdant pour le moins la pièce. Si 14 — / g8f6 15 f7f3 / d6e5° 16 d4e5° / h8f6 17 e5f6° / h8g5° 18 d1d5 le mat ou la perte de la D. sont inévitables. Et si 14 — / g8f6 15 f7f3 / d8e7 16 e6f6° / g8f6° 17 g5h6+ / f8e8. 18 e5f7 vous gagnez l'échange.

gr 15 h7g8° / h8g8°

Si 15 — / e7g5° 16 g8f3 ; ils devront alors sacrifier leur D. de la D. ou perdre l'échange. Si 15 — / h8g8° 16 d1f3+ / d7d5 17 g5e7° puis 18 f3d5+ / mat

gr 16 d5f3+ / e7f6 17 g5f7° / g7f6° 18 e6f7° / mat

14 15 16 17) 15 16 17) 18 19

Si 11 ou 11 12 Ajoute à la leçon de Soudan

l'échange à cause 13 Si 11 12

alors on bien 12 13 on bien 12

15 14 il se Soutiendra comme le

menace en ce temps de 15 et de 15

Je Suppose enfin qu'il se détermine à 11

alors 12 13 (13 14 15)

16) 14 (14 15 16 on peut joindre le

matin la pièce si 14 (16 17 18

le mat on la perte de la dame vont être installés et si

14 15 16 17 18 vous gagnez

l'échange) 15 si alors 15 16

et ils depart on bien Soutien leur P. de la

D. cependant l'échange si 15 16 17

puis 18 enfin si 15 16 17 18

après le 8me coup 8 9 9 vtre

victoire aura été bien plus facile alors 10

12 alors si 11 ou 11 12 et si 11

12 dans ce quatrième cas il perdra au lieu

l'échange. Enfin (12 13

14 (14 15 16 gagne l'échange) 15

et contre 11 ——— 12 g2f4 13 c3e4 / 14 e5f3 ils
et contre 11 b8c6 / je vous dare 12 g2f4 / f8f6 13 c3d5 / f6h4 14 e5f3

9 f3e5
b8c6

Si 9 ——— 10 g2f4 et vous gagnez la pièce
g8f6 ou h6

Si 9 ——— 10 g2f4 11 c3e4 12 h2h3 13 e4d6+ ~~et vous gagnez la pièce~~
c7c6 e5f6 f6h4 e7d8 f8d8
~~13 e8d8 14 d6f8 (e8f8 15 f4e5 (f6e5 16 d5e7+ et vous gagnez l'échange)~~
~~et dans cette position~~ Si 9 ——— 10 e5f4° (10 ——— 11 c3d5
d7d6 c8e6 d6d5 mat)

11 c4e6° gagne l'échange Si 9 ——— 10 g2f4
d7d5 f6d6

(10 ——— 11 c4d5° vous gagnez l'échange) 11 c3d5
f5e6

12 d5e7° 10 c4d5° 11 d5f4° vous avez gagné un pion
~~10 c3a5 11 g2f4 12 d5f4° c6a5 13 f4e5 f6e5 14 d5f4° e5f4 15 d5f4° f8e7~~
c6a5 f5f6 (11 f5g6 12 f7h8° mat)

12 c4d5 13 c1g5 14 f7h8° 15 d5g6°
c7c6 f6g6 g6g5° perd

Variante au 7me coup du second preneur.

1 e2e4 2 f1c4 3 c2c3 4 e1f1 5 d2d4 6 c3d4° 7 g1f3 8 b1c3
e7e5 f8c5 d8g5 g5g6 e5d4° g6e4° c5b6 ~~d7d6~~

Si 9 ~~e4d6 ou g4~~
~~L'attaque~~ Il n'eut pas été très bien de prendre le P. f7,

8 c4f7+ (pour éviter ~~c1g5+~~) 9 b1c3 et aurait eu à peu près
~~pour~~ égale, votre situation devenant cependant
~~plus~~ avantageuse pour l'attaque.

I. gr 8 e4e7

Si 8 e4c6 ou g6 9 f3e5 vous gagnez l'échange

Si 8 e4f5 9 f3e5 si alors I 9 d7d6 10 g2g4 c.j. f5f6 11 e5f7°

ils devront se rendre à jouer 11 c8c6 et à perdre l'échange

car si 11 f6d4° 12 d1d4° 6604° 13 f7h8° ils perdent la tour

11 d6d5 12 e3d5° f6f7° (12 f6d4° 13 d1d4° 6604° 14 d5c4+ perde) 13 d5b6°

ils auront incidemment sacrifié un pion sans éviter

la perte de l'échange. Si II. 9 d7d5 10 c4d5° c7c6 11 c4f7+

ils perdent un pion. Si III 9 c7c6 10 e5f7° et ils perdent

l'échange car ils ne peuvent prendre 10 d7d5 sans

perdre la D. par l'échec du C. Si IV. 9 g8f6 10 g2g4

ils perdent la pièce Si V 9 g8e7 10 g2g4 f5f6 11 c3e4 f6h4 12 h2h3 d7d5 n.m.

13 c1g5 c8g4° 14 e5g4° h4h5 15 g4f6+ g7f6 ils perdent la Dame. Si VI. 9 b8c6 10 g2g4 f5f6 11 c3d5

si alors 11 f6e6 ils perdent la D. si 11 f6d8 ou d6 12 e5f7° e8f7° 13 d5b6+ puis 14 b6a8°

gagnant l'échange. Si enfin si 11 f6h4 12 e5f7° ils ne pourront reprendre

sans perdre l'échange par 13 d5b6+ donc 12 c6a5 (si 12 h4h3+

13 f7g1 et l'échange est perdu car si 13 c6a5 14 c4f1 h3h4 15 e1g5 mal)

13 d1e2+ vous gagnez toujours l'échange.

Si 8 e4g4 9 h2h3 c.j. si alors 9 g4f5 vous recommencez le même

manège qu'auparavant avec un tems très-important
de gagné mais si 9 ——— 10 g2g4 / h5a5 11 c1d2 / ma1

gr 9 c3d5 / e7e4

Si 9 ——— 10 f3e5 / e7d6 ou d8 ——— et ils perdront l'échange quoique ils fassent
quelle posture. Si 9 ——— 10 f3e5 / e7f8 ——— . Pour éviter
alors la perte immédiate de l'échange je ne vois que
trois moyens I 10 ——— 11 e5f7° / h8h7 12 d1d3 / g7g6 13 d3e4+ / e8f7° 14 d5b6+
vous gagnez l'échange car si 14 ——— 15 d5f6+ / ma1 ——— 15 ——— / g8f6
11 e5f7° / f6d5° (11 ——— / h8g8 12 d1e2+ / e8f7° 13 d5b6+ / d7d5 14 c4d5°+ / f6d5° 15 e2h5+ / si
15 ——— / f1e6 16 h5d5°+ / si 15 ——— / g7g6 16 h5d5°+ / c8e6 17 d5f3+ / et
si 15 ——— / f1e7 ou f6 16 b6d5°+ etc.) 12 c4d5° / h8g8 13 d1e2+ / f8e7 14 f7d6+ / c7d6°
15 e2e7°+ / e8e7° 16 c4g8° / et III. 10 ——— / g2e7 11 e5f7° / h8g8 (11 ——— / f7d5° 12 c4d5°
on revient au précédent) 12 d5e7° / f8e7° (12 ——— / e8e7° vous mettez
en 3 coups) 13 f7d6+ vous gagnez l'échange.

gr 10 f3g5 / e4d4°

Si 10 ——— / e4h4 11 g2g3 / h4d4° 12 d1d4° vous revenez à ce qui suit
ou 11 ——— / h4h6 12 e5f7° / h6h3+ 13 f7g1 vous gagnez l'échange. Si 10 ——— / e4g6
11 d5c7°+ vous gagnez l'échange car ils ne peuvent prendre le C.
sans perdre la T. Si 10 ——— / e4f5 11 g2g4 / f5g6 12 d5c7°+ etc comme auparavant.

gr 11 d4° / 6d4° 12 d5c7° / c8d8 13 g5f7° / d8c7° 14 f6k8°

Vous avez gagné l'échange. 13 —— c'est le moins bon. / c7a8°

Début XXII

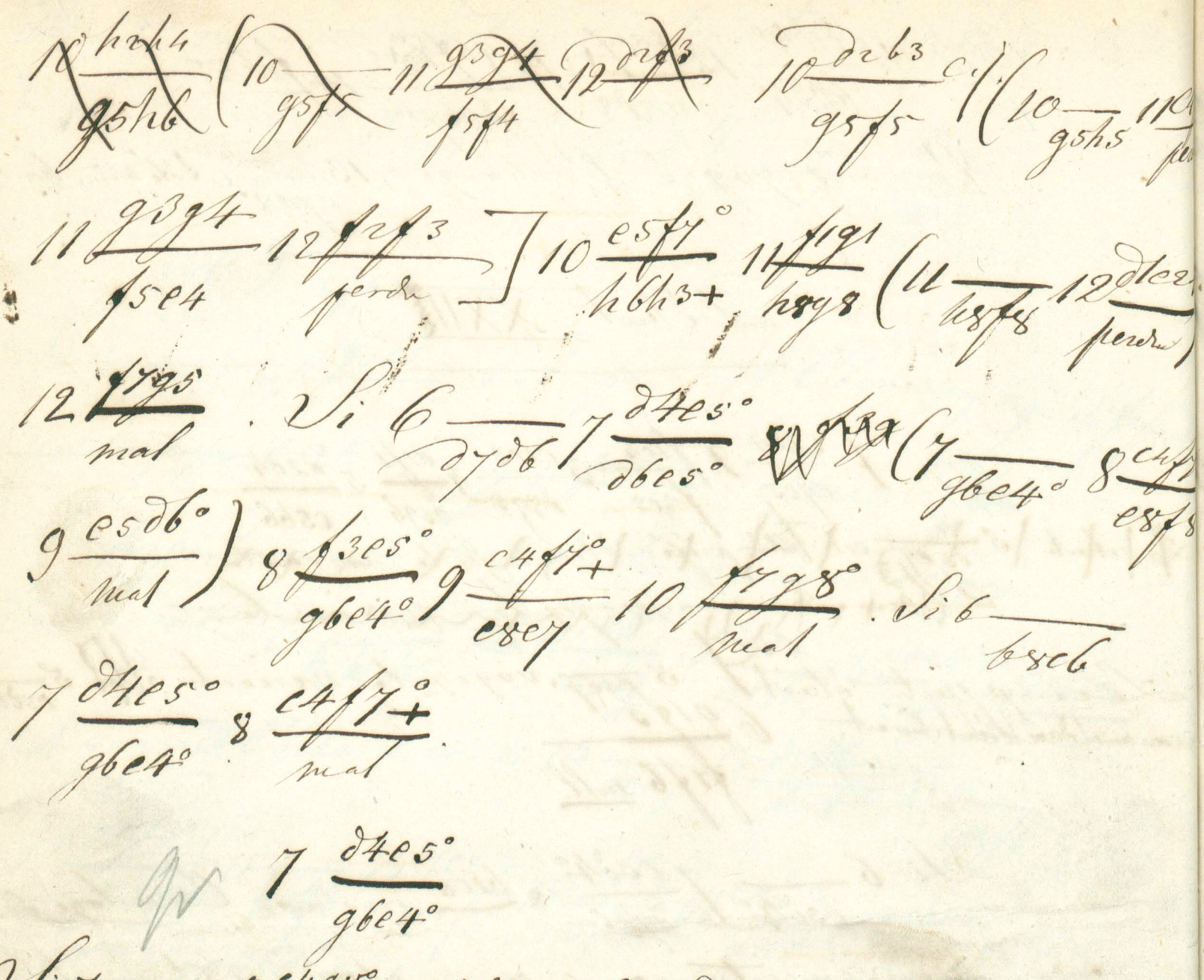
gr 1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d8g5 4 e1f1 / g5g6 5 d2d4 / c5b6

La partie 5 —— est [illegible] / c5e7 / [illegible] voyez la variante / [illegible] voyez la variante

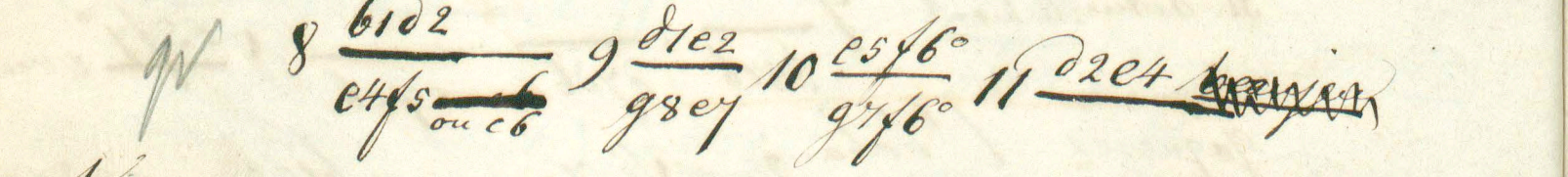
Le compilateur était 5 c5e7, voyez la variante 5 —— / c5d6
la examiné dans le Début Suivant.

gr 6 g1g3 / f7f6 mll.

Si 6 —— / c5d4° 7 c3d4° / d7d6 8 b1c3 vous avez l'avantage de
plein du centre car si 7 —— / g6e4° 8 b1c3 et l'on continuera
comme dans le début précédent. Si 6 —— / g6e4° 7 f3e5° mll.
(vous auriez pu également jouer 7 c4f7° + / e8f8 8 f7g8° / f8g8° 9 f3e5° / mal)
si actuellement 7 —— / b8c6, d7d6 ou —— / c7c6, 8 e5f7° vous
gagneriez l'échange si 7 —— / g7g5 8 b1d2 / e4f5 9 c4d5° / très-mal
enfin si 7 —— / g8f6 8 b1d2 / e4f4 [8 —— / e4f5 9 g2g4 / g5f4 10 d2b3 / f4e4
11 f2f3 / perdu si 9 —— / f5g5 10 d2f3 / perdu. Si 8 —— / e4h4 9 d2f3 / h4e4
(9 —— / h4h5 10 c4f7°) 10 f3g5 / e4h4 (10 —— / c4f5 11 c4d3 / mal) 11 g2g3 / h4h6 12 e5f7° / perdu.]
9 g2g3 / f4h6 mll [9 —— / f4f5 10 g3g4 et comme plus haut 9 —— / f4g5 10 d2f3 / g5f5

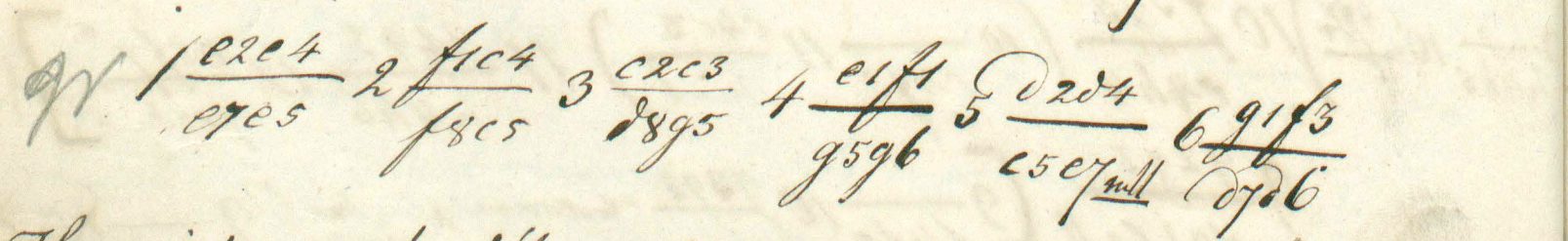


la partie est à peu près également égale malgré la mauvaise position de leur D.



Vous auriez joué de même s'ils avaient repris avec le D. [illegible]
Votre partie est sans doute préférable.

Variante au 5me coup du second joueur



Ils avaient une autre défense 6 — b8c6 qu'on retrouvera dans le début suivant

13484

Si 6 ——— 7 d4e5° ——— g6c4° (7 ——— 8 c4g8° ——— h8g8° 9 d1d5 ——— mal) 8 c4d5 ——— e4f5

(8 ——— e4g6 9 f3h4 ——— mal) 9 d1b3 ——— f503+ 10 f1e1 ——— e8f8 11 d5b7 ——— mal Si 6 ——— b8c6

d4d5 ——— mal ca si ——— g6c4° 8 b1d2 si ——— c6e5 c4g3 ——— g6f6 9 c2d4

Si 6 ——— e5d4° 7 c3d4° ——— b8c6 ~~vous aurez l'avantage de~~

~~la pointer à~~ 8 b1c3 vous aurez l'avantage de la pointer à cause de vos pions du centre.

si 7 ——— g6c4° 8 b1c3 et l'on continuera comme dans le début précédent. ~~Vous aurez~~ Vous aurez été moins ~~favorisé~~ avantageux pour vous de jouer

6 ——— e5d4° 7 f3e5 ——— g6c4° 8 e5f7° ——— d4c3° 9 c4d3 ——— c3b2° 10 c1b2° ——— e4e6 11 f7h8° ——— e7f6 .

Enfin si 6 ——— g6c4° 7 f3e5° ———, vous aurez un grand avantage la continuation sera d'ailleurs absolument ~~semblable à~~ comme dans la variante précédente.

klein

gr 7 d4e5° ——— g6c4° [7 ——— d6e5° 8 f3e5° ——— g6c4° 9 c4f7+ ——— mat] 8 d1b3 ——— e4g6

~~8 d1b3 ——— e4g6~~

Si 8 ——— e4f5 9 f3d4 ——— f5e5° (9 ——— f5g6 10 d4b5 ——— b8a6 11 c1f4 ——— mieux) 10 c4f7+ ——— e8f8

11 f7g8° ——— h8g8° 12 b1d2 vous avez une très-bonne partie.

9 c1f4 / b8d7 10 e5d6° (la même chose contre 9 Dia / b8c6)

10 —— / e7d6° 11 f4d6° / c7d6° 12 b1d2 / d7c5 13 a1e1+ / g8e7 14 b3d1

~~Vous avez pu voir aussi beaucoup que votre adversaire~~ ~~vous donne partie.~~
menaçant de chasser ensuite Cav. c. del D. et de jouer Cv3 très vu
Vous avez assez beaucoup.

Vacante au 6me coup du premier joueur

9 1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d8g5 4 e1f1 / f596 5 d2d4 / c5e7 6 f2f4

Ce gambit ne nous semble point hasardé. Si

6 —— / e5f4° 7 d1f3 meilleur ~~7 Cf3 Cxf4 8 Cg5 Dg6 9 Cxf7+ Rd8~~ 7 —— / e5f4° 8 Cg5 / g6e7 9 Cxf7+ / Rd8 10 Cxh8 / g6g6

Si 6 —— / g6e4° 7 f4e5° / d7d6 (7 —— / f7f6 8 d1h5 Mieux) 8 b1d2 / e4f5+ 9 d2f3 / b8d7

10 d1e2 Vous avez assez beaucoup ~~la partie est perdue~~ nous semble
~~paraissent égale~~. Enfin si

9 6 —— / e5d4° 7 d1d4 / b8c6 ~~8 Cxc6 bxc6 9 Cxf7 Rxf7 10 Dxd4~~

9 ~~Dxd4~~ 8 d4e3 / d7d6 [8 —— / g8f6 9 c4e3]

9 9 g1f3 / c8d7 10 b2b4

Vous avez une bonne partie.

4 Livre pp. 85 — 88.

Début XXIII.

16. 181

gr 1 c2c4 / cyc5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d8g5 4 c1f1 / g5g6 5 g1f3

Voilà une autre manière non moins bonne de jouer le début de Mr. Petroff.
Ils n'ont ici que cette seule de jouer 5 / b8c6 Voir la partie suivante

~~cette attaque sans~~ ~~que 5 c4d4 donné par Mr. Petroff.~~

En effet si 5 / g6e4° 6 c4d4 / c5d4 7 c3d4° / c5b6 ou 6 / c5b6 7 d4e5° on rentre dans l'attaque.

Voyez par là la première variante du précédent début qui présente une assez bonne défense, et vous réduisez à des situations toujours éminemment favorables au premier joueur.

En effet si 5 / d7d6 6 c4d4 / c5d4° 7 c3d4°, beaux pions du centre ou 6 / c5b6 7 d4e5° mieux (voir plus haut)

Si 5 / b8c6 6 c4d4 / c5d4° 7 c3d4° mieux ou 6 / c5b6 7 d4e5° 8 [illegible] mal

ou bien 6 / c5e7 7 d4e5 vous gagnez un P. (voir plus haut)

~~Si 5 / g6e4° 6~~ Si 5 / g8f6 6 c4d4 etc. vous aurez de beaux pions du centre ou bien vous gagnerez un P.

~~Si 5 / g6e4° 6~~ Si 5 / c5e7 ou b6 6 f3e5° / g6e4° 7 c4f7+ mal

Si 5 / g6e4° 6 c4d4 / si c5d4° 7 c3d4° bull si 6 / c5e7 ou b6 7 f3e5° (vous rentrez dans les variantes des précédens débuts, et si 6 / c5d6 7 f3g5

8 c4f7+ / e8d8 (8 / e8e7 9 d1e2 etc. 8 / e8f8 9 f7g8° / h8g8° 10 g5h7+ mal) 9 c4c6 / f7g8° 10 g5f7+ / h8g8°

et 11 f7e5° &c. Si 5 f7f6 6 d3d4 c5d6 7 d4e5° g6e4° on
rentre encore dans une variante du début
XXII avantageuse pour Vous. Enfin Si 5 c5d6
6 d3d4 si g6e4° (6 g6e4° 7 f3g5 &c. si 6 f4g6 7 d4e5° g6e5°
(7 g6e4° 8 c4d5 mal si 7 g6e5° 8 c4g8° h8g8° 9 d4d5 mal 9 c4g8° h8g8°
9 f3e5° f6e5° 10 d4d5 mal 7 b1d2 h7h5 (7 c8d8
8 f3h4 g6e8 9 h4g5 mieux d6g8 10 g5h6 mieux
8 g6h4 9 d4h4° h5h4° 10 h2g6 h8h6 11 g6e5° mal) 9 h4g5 mieux d6g8
9 f3h4 g6h4 Enfin Si 5 c5d6 6 d3d4 b8c6 7 f3e5° c6e5° (7 d6e5° 8 f2f4 mieux
8 d4e5° d6e5° 9 f2f4 e5d6 ou f6 10 c4d3 mieux)

Observons encore que 1 e2e4 e7e5 2 f1c4 g8c5 3 c2c3 d8g5 4 e4f1 g5h4 fol.
5 d2d4 c5e7 ou b6 (5 c3d4 c5d4 6 g1f3 qu'ils prennent actuellement ou non le P. e4 toujours f7c3d4° et vous aurez de beaux pions du centre ou bien vous tâcherez
aux situations du début XXII. Vous pourriez aussi jouer
6 c3d4° et au coup suivant g1f3) 6 g1f3 &c. comme on
l'a vu plusieurs fois et 6 h4g4 7 h2h3.
Contre 4 g5h8 également c2c4 mieux.

Si 5 — c5d6 — 6 d3d4 — f4f6 (ou 5 — f4f6 — 6 d3d4 — c5d6) abrs 7 — b1d2 (si 7 — d4e5° — f6e5 c. j.

7 — h5h5 (7 — e8d8 — 8 f3h4 — g6e8 — 9 h4f5 — d6f8 — 10 d1b3 nuls) 8 f3h4 — g6h7 (8 — g6g4 — 9 d1g4° — h5g4° — 10 h4g6 — h8h6 — 11 g6e5° nul) 9 h4f5 — d6f8 — 10 d1b3 — Si d3d6 — 11 c4e6 nuls

gr 5 — b8c6 — 6 d3d4 — c5e7 — (illegible) — 7 f3e5° —

Tout autre coup est bon, je crois pourtant avantageux pour vous.

Si 7 d4d5 — c6d8 — 8 f3e5° g6e5° — d1e2 nul. — 10 f4e2° — e4e2° — 11 (illegible) — d3d6 — c7c6 — gagné.

Si 7 d4e5° — g6e4° — 8 b1d2 — e4f5 — 9 d1e2 — f3f6.

Si 7 d1e2 — d7d6 — 8 h2h3 — g8f6 — 9 b1d2 — Si autrement

10 f3h4 — g6h5 — 11 d2f3 — e5d4° — 12 f3g4° — f6g4° nul. Vous auriez pu d'ailleurs jouer 7 d4d5 — c6d8 — 8 f3e5° — g6e4° — 9 d1e2 — e4e2° — 10 f1e2 — d7d6 — 11 e5d3.

gr 7 — c6e5° — 8 d4e5° — g6e4° — 9 d1d4 — e4d4°

Si 9 — e4f5 ou g6 — 10 c1f4 — Vous auriez une très-bonne partie.

gr 10 c3d4° — d7d6 — 11 c1f4 — c8e6

Si 11 — c8f5 — 12 b1c3 — si d6e5° — 13 d4e5° — leur position serait gênée

gr 12 d4d5 — c6f5 — 13 b1c3 — 14 e5d6° — e7d6° — 15 f4d6° — c7d6° (15 — d8d6° — 16 c3b5 nul)

gr 16 f2f3 — g8f6 — 17 f1f2 — h8e8 — 18 h1e1

Vous avez une bonne partie.

Observons encore 1 e2e4 — e7e5 — 2 f1c4 — f8c5 — 3 c2c3 — d8g5 — 4 e1f1 — si g5h4 f6l.

(si 4 / g5d8 également 6 d2d4 pièces) 5 d2d4 c.j. / c5e7 ou b6 (5 / c5d4° 6 g1f3 ; g

prennent actuellement avenir le P.c4, toujours y c3 et Vous aurez de beaux pions du centre ou bien vous réduirez aux situations du début XXI. Vous pouvez aussi jouer 6 c3d4° et au coup suivant g1f3) 6 g1f3 &c. comme on l'a vu plusieurs fois, si 6 / h4g4 / h2h3.

Début XXIV.

1 $\frac{e2c4}{e7e5}$ 2 $\frac{f1c4}{f8c5}$ 3 $\frac{c2c3}{d8g5}$ 4 $\frac{e1f1}{g5f6}$ gr

Cette retraite les expose également à de fortes et insidieuses attaques.

5 $\frac{g1f3}{}$ gr

Pour empêcher l'établissement de vos pions au centre ils n'ont que deux voies 5 $\frac{}{d7d6}$ et 5 $\frac{}{b8c6}$. Tout autre coup vous donnerait de suite l'avantage poursuivi de 6 $\frac{d2d4}{}$.

5 $\frac{}{d7d6}$ 6 $\frac{d2d4}{c5b6}$ gr

Si 6 $\frac{}{c5d4°}$ 7 $\frac{c3d4°}{c5b6}$ 8 $\frac{h2h3}{}$, vous aurez nécessairement l'avantage, malgré le déplacement de votre R. Le dégagement de votre T. ne vous coûterait que deux temps.

7 $\frac{d1e5°}{d6e5°}$ 8 $\frac{d1d5 c.j.}{b8d7}$ gr

Si 8 $\frac{}{b8c6}$ 9 $\frac{c1g5}{f6e6}$ (9 $\frac{}{f6g6}$ 10 $\frac{f3e5°}{}$ vous gagnez un P.) 10 $\frac{d5e6°}{c8e6°}$

11 $\frac{c4e6°}{f7e6°}$ 12 $\frac{b2d2}{}$ ils demeurent avec un P. double isolé.

gr 9 $\frac{c1g5}{f6g6}$ 10 $\frac{f3e5°}{g6g5°}$ 11 $\frac{d3f7°+}{e8d8}$ 12 $\frac{f7g8°+}{h8g8°}$ 13 $\frac{e5f7+}{e8d7}$

gr 14 $\frac{f7g5°}{g8f8}$ 15 $\frac{e5f3}{}$, vous avez deux pions de plus.

Variante au 5ème coup du second joueur.

pr 1 e2e4 2 f1c4 3 c2c3 4 e1f1 5 g1f3 6 d2d4
e7e5 f8c5 d8g5 g5f6 b8c6 c.j. e5d4 c.j.

Si 6 c5b6 7 d4e5° 8 c1g5 (8 f6g6 9 f3e5° 10 e5f7° 11 d1e2
c6e5° g6g5° g5c5 mat)
9 d1d6° 10 b6d2, ils ont mauvais jeu

pr 7 e4e5
f6g6 fbl.

Si 7 f6e7 8 c3d4° leur jeu serait grièvement gêné. Le coup juste
à notre avis, était 7 f6f5 alors 8 c3d4° 9 b1c3 (sans quoi vous pouvez
c5b6 d7d6
gagner tout de même en jouant 10 f3h4), vous auriez encore à tenter
plusieurs attaques à tenter, mais votre R. serait toujours en
danger, ils trouveraient toujours moyen de se dégager

pr 8 g3g5
g8h6

8 c6d8 était le coup juste, mais leur jeu demeurait gêné. Si 7 ou 8 c6e5° 9 d1e2
mat

pr 9 c4d3 10 e5f6° 11 d1h5+
f7f5 g6f6° g7g6

S'ils avaient retiré le R. 12 g5e4 13 h5e5° 14 e4c5° vous auriez toujours
f6e5 c6e5° gagné la pièce.

pr 12 h5h6° 13 g5e4 14 h6e3 15 c1b2° 16 e4c5+ et 17 c5b3
d4c3° f6d4 c3b2° d4b2° mat

Meilleure défense du début de Mr. Petroff.

Quoique l'on ait déjà vu dans les précédentes parties la possibilité
de parer l'attaque 4 e1f1, cependant voici la meilleure
défense de cet ingénieux début.

Meilleur ~~Véritable~~ défense du début de Mr Petroff.

Quoique on ait déjà vu dans les précédentes parties la possibilité de parer ~~l'attaque~~ ~~e4f4~~, cependant voici la meilleure défense ~~du début~~ de Mr. Petroff ~~en exposant un nouveau début~~ ~~dans une partie plus difficile~~ ~~Sa défense~~ claire et de nature à convenablement sa véritable défense. Nous n'insisterons pas ce précédent exemple les progrès de la théorie nous tiennent bien plus à cœur qu'une vaine gloriole. Voici la vraie défense du début de Mr. Petroff.

gr 1 e2e4 e7e5 2 f3c4 f8c5 3 c2c3 d8g5 4 e1f1 g5e7 c.j. 5 d2d4 c5b6 c.j. 6 g1f3 d7d6

Ils ont le meilleur jeu car vous avez ~~sans aucun~~ ~~possibilité~~ déplacé votre R. ~~sans aucune possibilité~~ et enfermé votre T. sans aucun profit. Si actuellement

7 c1g5 ~~f7f6~~ mieux 8 g5h4 ~~h7h5~~ mieux

La ~~même~~ même défense peut être également jouée ainsi:

~~2 Nf3~~ gr 4 f1c4 c5b6 5 d2d4 ou g1f3 g5e7 etc.

Pag. 74 — sind mit Pag. 88.

Début XXV.

1 e2c4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d8e7 9r

C'est le coup presque généralement joué pour empêcher l'établissement de vos pions au centre. Il est sans doute, bien moins vigoureux que 3 — d8g5 qui constitue une espèce de contre-attaque. Ici on se borne trop exclusivement à la défensive, et l'on oublie un vaste champ d'attaques du premier genre. Il est d'ailleurs essentiel d'observer que la défense française peut être encore jouée différemment, on retirant plutôt le F. 3 — c5b6 et [illegible] ne sortant la D. que plus tard. Voyez la variante au 3me coup.

4 g1f3 nll. / d7d6 3r

C'est le coup juste. En sortant 4 — b8c6 ils rétrécissent un jeu moins favorable à la défense. Philidor faisait jouer ici 4 — g8f6, variante qu'on reproduit encore dans les ouvrages, mais qui doit être bien décidément rejetée ce coup ne pouvant, en aucune façon, tenir contre l'attaque du gambit du centre (voir plus bas)

5 h2 h3

Quoique ~~ce coup ait~~ l'avancement des pions des tours ait été blâmé par l'école anglaise il est indispensable dans toute partie où il s'agit d'établir et de soutenir des pions Duc entre.

L'arrivée du Fr. adverse ~~sur~~ cet affaiblirait nécessairement votre attaque. ~~Le gambit de~~ ~~Dad4 sera~~ Voyez d'abord la variante. Le gambit Duc entre 5 Dad4 sera examiné dans le début suivant.

5 / h7 h6

L'avancement de ce pion est une événement essentiel de la défense il restreint l'activité du F. de la D. votre D. qui porté sur g5 (si une fois le temps après que vous avez poussé Dad4) leur cause une gêne insupportable. Si 5 — g8 f6 6 c — h7 h6 7 Dad4 — c5 b6

8 a2 a4 de ~~ils~~ s'engager ~~ils~~ dans des combinaisons défavorables aux seconds joueurs comme nous allons le montrer, car ils ne pourront plus au 6me coup opposer sans désavantage leur F. de la D. comme l'exige la bonne défense. meilleure défense. En effet 5 — g8 f6 6 c — c8 y c4 c2 ab si actuellement 7 — f6 c4° 8 Dad4 — mat si 7 — c6 d7 8 Dad4 — c5 b6 9 c1 g5 — h7 h6 (9 — c5 d4° 10 c3 d4° — e7 e4° 11 g5 f6° — g7 f6° 12 Del — mal menaçant

6 d1b3 mill / c5b6 (6 c4e6° / eje6° c.j. car si 6 / f1e6° / 7 d2d4 / e5d4° 8 c3d4° / c5b6 9 f398 ~~gracieusement~~

~~d1b3 aucun~~) 7 c4e6° / eje6° (7 / f1e6° 8 d2d4 / e5d4° 9 c3d4° / h7h6 est désavantageux

pour eux, dès qu'ils doivent / g8f6 vous pouvez jouer f3h4) 8 b3e6° / f1e6° quelconque

9 f395 / e8e7 10 d2d3 / g8f6 ou ~~bien~~ 9 d2d4 / e5d4° 10 c3d4° / g8f6, la partie

devra être considérée comme égale. Contre 5 / c8e6

vous pouvez aussi jouer pour les confondre

6 c4e2 ; ils feraient mal alors de sortir 6 / g8f6

à cause de 7 d2d4 / c5b6 (si 7 / e5d4° 8 c3d4° vous auriez les

pions de front au centre) ~~8 d1e5° 9 a1a2°~~

8 d4e5° / d6e5° 9 f3e5° / e6a2° (si 8 ou 9 / f6e4° 10 d1a4+ / mal) 10 a1a2° / eje5° 11 e2d3

votre T. de la D. serait avantageusement sortie.

Mais leur compte était 6 c4e2 / e6g4 7 d2d4 / c5b6 8 a2a4 / a7a5 9 ~~f1b5~~ a1a3 / g8f6

~~10 e2d3 (si 10 f1g5 / h7h6 11 g5h4 / g7g5 mieux) 11 a3c2 / 68c6 bien~~

6 d2d3 / c5b6 comme le fait jouer la plupart des auteurs ~~est~~ fautif

~~est bien~~ bien faible. Il est essentiel d'observer

qu'il ne leur convient en aucun cas de prendre

le P d4 que vous leur offrez, car ils établiraient

ainsi vos pions de front au centre et dégageraient votre C. de la D. Si 6 / g4f3° 7 d2f3° / c5b6 8 a2a4 / a7a5

9 f3f4 / b8d7 10 b1a3 / g8f6 11 f1e1 / a8d8 12 a3c2 / 13 d1f3 / h7h6 14 b2b3 c.j. ~~15 c1a3~~

pour jouer ensuite c1a3. Leur position sera cruellement gênée.

5 ○—○ 9r 90

~~Il paraissait~~ Au premier abord, on pourrait croire au
tageux de pousser ~~VVV~~ 5 h2 h3 pour éviter l'aprivée du F.
adverse : Mais ce ne serait, à notre avis, qu'une perte
de temps —, puisque votre adversaire, comme on le verra plus bas,
fera beaucoup mieux d'opposer l'op F. de la D. sur e6 que
de le jouer sur g4. D'ailleurs ~~à 5 h2 h3 il ne devrait~~
Voyez d'ailleurs la variante.
pas répondre par 5 h7 h6, ce qui amènerait votre
faute, mais par 5 — c8 e6, alors si 6 c4 e6° 7 f3 e5 e7 e6 6 d1 b3 c5 b6 7 f3 e5 si e6 g6, si

6 d1 b3 c5 b6 7 c4 e6° e7 e6° 8 d2 d4 e5 d4 9 c3 d4° h7 h6 8 b3 e6 f7 e6°

9 f3 e5 Et si 6 c4 e2 c6 d7 toute autre défense

~~Il devait~~ Le désavantageux 7 d2 d4 c5 b6 8 e2 b3 h7 h6 9 c1 e3 g8 f6 10 ○—○

11 b1 d2 ~~b7 c6~~ ~~Il~~ Le gambit d'accentue 5 — c8 g4 d2 d4 qui est
hasarde ~~serait~~ venu dans le début suivant.

Ce coup ~~semble~~ paraît vif au premier abord, mais
il les engage ~~dans~~ dans des combinaisons
défavorables. Il nous semble ~~il~~ absolument nécessaire
d'opposer ce F. sur e6 avant que vous ayez poussé d2 d4
car si 5 — g8 f6 6 d2 d4 c5 c1 a3 7 a2 a4 8 b1 a3 c8 e6 9 ~~VVV~~ e6 c4°
10 a3 c4° b8 d7 11 b2 b3 e5 b7 b6 ~~VVV~~ (11 — g8 f6 12 c1 a3 ~~VVV~~ 12 c1 a3 13 d1 c2 a7 a5 beaujeu
~~Il est désavantageux pour les blancs~~ ~~VVV~~ ~~VVV~~
~~VVV~~ ~~VVV~~ ~~VVV~~

5 o—o 90

Au premier abord, on pourrait croire avantageux de pousser 5 h2h3 pour éviter l'arrivée du F. adverse. Mais ce ne serait ~~à proscrire~~ qu'une perte de temps, puisque votre adversaire, comme on le verra plus bas, fera beaucoup mieux d'opposer son F. de la D. sur cette case le jour sur 9H. Voyez d'ailleurs, la variante Le gambit du centre 5 d2d4, qui est hasardé, Sera examiné dans le début suivant.

5 —— 90
c8g4

Ce coup paraît d'abord vigoureux, mais il les engage, selon nous, dans des combinaisons défavorables. Il nous semble absolument nécessaire d'opposer ce F. sur c6, avant que vous ayez poussé d2d4. Car si

5 —— 6 d2d4 7 a2a4 8 b1a3 9 f1c1 10 a3c4 11 b2b3
g8f6 c5b6 a7a5 c8e6 e6c4 b8d7 h7h6

(11 —— 12 c1a3) 12 c1a3 13 d1c2 beau jeu. Passé le
o—o e7e6

5me coup, l'opposition du F. n'est donc plus avantageuse. La seule femme de jeune du début actuel est, à notre avis, la suivante:

5 ~~d2d4~~

Ils n'ont donc ici aucun avantage à contrarier
ce pion, voilà pourquoi 5 —— était hors de propos.
c894

(Les motifs de chacun des coups précédents
vont être expliqués)...

7 a2a4 c.j.
a7a5

Ces pions pouvés 2 par 2 de chaque côté sont bien
forts. Si 8 b1a3 7 c1g5 8 a2a4 9 b1a3 10 g2f3°
g8f6 a7a5 g4f3° h7h6

11 g5f6° ou 11 g5h4
e7f6° meilleur g7g5 bien 7 c1g5 n'est donc pas avantageux ici.

8 b1a3
g8f6

Si 8 —— 9 g2f3° (9 —— 10 a3c2 11 c2e3 meilleur)
g4f3° g8f6 g7g5 h7h5

10 f3f4 (10 —— 11 c4b5, si 10 —— 11 f4e1) 11 f4e1
b8d7 b8c6 f6e4° on revient à une variante précédente.

9 f4e1
b8d7

Si 9 —— 10 g2f3° 11 f3f4 12 c1f4° 13 d1f4 bien
g4f3° f6d5 h5f4° e5f4°

10 a3c2
h7h6

Pour se préparer à roquer de ce côté. Car si 10 —— 0-0
pourrait jouer 11 c1g5 12 g5h4 ce Dé. était beaucoup
h7h6 Déjà
les gênerait beaucoup, car 12 —— serait hasardeux. Ils ne peuvent
g7g5
donc dans ce début roquer de ce côté de la D. à cause de
l'autre côté, car votre aile de la D. s'ébranlerait aussitôt pour l'attaque.

11 b2b3

Ce coup qui n'a point été remarqué par les auteurs nous semble presque toujours décisif dans ce début ~~ici~~ est la véritable place que doit occuper votre F. de la D. ~~dans ce début~~ La place du ~~Noir~~ Second fou qui est (mauvaise position) ~~défavorable~~ ~~fou~~ de la D. est aussi mise à nu.

11 —— 12 c1a5

~~Vous avez acquis~~ ~~Vous avez conquis~~ ~~un excellent~~ ~~un excellent~~ Vous avez un excellent avantage de position. ~~Vous avez un coup d'état~~ (d1d3 pour dégager votre C. ~~Il nous semble que~~ Pour parer cette attaque il nous paraît ~~fou~~ de meilleurs coups que les suivans :

12 —— g8h8 13 d1d3 g4f3° 14 d3f3° f6h7 15 f3d3 e7g5 16 ~~c2c3~~

Votre C. acquiert ainsi une belle entrée dans le jeu L'avantage de votre position est incontestable.

Variante au 5me coup du premier joueur.

1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d8e7 4 g1f3 / d7d6 5 h2h3 / h7h6 f6f1. 2r

Leur conjuste était 5 —— / c8e6 ! si alors 6 c4e6° / e7e6° c.j. 7 f395 / e6g6 ?.

Si 6 d1b3 / c5b6 7 c4e6° / e7e6° ≠ 8 b3e6° / f7e6° 9 f395 / e8e7 bien ! Vous avez une autre attaque très-insidieuse 6 c4e2, ils ne devraient pas alors sortir 6 —— / g8f6 à cause de 7 d2d4 / c5b6 8 c1g5 / (8 d4e5° / d6e5° 9 f3e5° / e6h3° 10 h1h3° / e7e5 bien car si 10 e5f7° mat / h3g2° ou e7f7°) ; ce qui generait beaucoup leur jeu, car si 8 —— / h7h6 9 g5h4 / g7g5 10 d4e5° / d6e5° 11 h4g3 mieux, ils ne peuvent pas prendre —— / f6e4° à cause de 12 d1a4+. 6 c4e2 / h7h6 ou 6 c4e2 / e6d7 les ramenerait aux situations qui vont suivre désavantageuses pour eux. 6 c4e2 / f7f5 n'est pas non plus très bon, alors 7 d2d4 / c5d4° 8 e4f5° c.j. 9 c3d4° / c5b4+ 10 b1c3 / b4c3° 11 b2c3° / g8f6 12 o-o / o-o bien. Leur défense exacte, à notre avis devrait être 6 c4e2 / d6d5 !! si 7 d2d4 / c5d4° 8 c3d4° / d5c4° (8 e4d5° / e6d5° 9 c3d4° / d5f3° mieux) 9 f395 / c5b4+ mieux (9 d4c5° / e4f3° mieux). Et si 7 e4d5° / e6d5° 8 o-o / g8f6 c.j. 9 d2d4 / c5d4° 10 c3d4° / c5b6 11 f1e1 / o-o !! 12 ie2c4 / d5f3° et 12 si e2a6 / e7d6, ils auraient une bonne partie.

6 ——— gr
c8e6

Si 6 —— 7 d2d4 8 a2a4 9 b1a3 (si 9 —— 10 f1e1, vous aurez gagné
g8f6 c5b4 a7a5 b8c6 c8e6
temps, car si 10 e6c4° 11 a3c4° 12 b2b3 c1a3 beaucoup
vous aurez gagné un temps, car si 10 d6c5° 11 e6b3° 12 f3d2°

10 f1e1 11 a3c4 12 b2b3 et 13 c1a3, que je lis
mat c8d7
faisant leur position comparée à celle des temps
successivement embarrassée.

7 c4e2 cj gr

7 c4e6° ou 7 d1b3 ou 7 c4b3 est également bonne.

7 —— gr
(9 e2d3 (9 —— 10 d4e5° 11 f3e5° mat) e6d7 on reviendrait à ce qui suit ou si on le voulait)
e6d7

Si 7 —— 8 d2d4 9 d4e5° 10 f3e5° (9 ou 10 —— 10 ou 11 d1a4+
g8f6 c5b6 d6e5° e6a2° f6c4° mat
11 a1a2° e2d3 et si 10 —— 11 e5f7°
e7e5° 12 e8f7° mat e7 ou f6c4°
12 g2h3° vous aurez, je
toujours le meilleur jeu.

Si 7 —— 8 d2d4 9 d4c5° 10 e2f3° meilleur
f7f5 f5e4° e4f3°

Et si 7 —— 8 e4d5° 9 d2d4 10 c3d4° 11 f1e1 meilleur
d6d5 e6d5° c5d4° c5b6

gr 8 d2d4 9 e2d3 10 a2a4 11 b1a3 12 a3c2 —— 13 b2b3 ej 14 c1a3 15
c5b6 g8f6 a7a5 b8c6 f8e8 e7d8

vous aurez l'avantage de la position.

Variante au 4ème coup du Second joueur.

Gr 1 c2c4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 c2c3 / d8e7 4 g1f3 / g8f6 5 d2d4

C'est le coup juste, l'attaque est ici irrésistible.

Nr 5 — c5d4°

Si 5 — c5b6 6 d4e5° / g6e4° 7 °—° / °—° 8 c4d5 / e4c5 9 c1g5 / e7e8 10 f1e1 / c6e6 (10 — b8c6 11 b1d2 ils ont bien (mauvais jeu) 11 b1d2 ils ont bien (mauvais jeu. Si autrement

11 — e6g5° 12 f3g5° / h7h6 (12 — e8e7 13 d1h5 / h7h6 14 d2e4 / mat) 13 d1h5 / h6g5° 14 d2e4 / mat.

Nr 6 °—°

Vous auriez pu également pousser 6 e4e5 Après laquelle ~~violente~~ à la même violente attaque que nous allons mentionner

Nr 6 — d4c3°

Si 6 — d4d3 7 e4e5 beau jeu Si 6 — f6e4° 7 c3d4° / c5b6 (7 — c5b4 8 a2a3) 8 c4d5 / e4d5

~~8 f1e1 mieux~~

Nr 7 b1c3°

Vous auriez pu ~~ici~~ jouer 7 e4e5 / si c3b2° 8 c1b2° (Si 7 — f6g8 8 b1c3° / Si 7 — f6e4 8 d1d5

Vous auriez eu deux fois de moins, mais avec une attaque si violente et une situation si embarrassé de l'adversaire, qu'il n'aurait aucune chance de faire partie égale. Nous abandonnons cette variante au jugement des amateurs, et nous nous contentons de donner ici un moyen beaucoup plus simple de regagner son pion avec un jeu supérieur.

Si 6 f664e 7 d2d4 c566 (7 e5d4 8 c3d4 c566 9 f4e1 nuées) 8 f4e1 et cette

8 c8f5 ou 8 f7f5 9 c4d5 nuées.

7 d2d4
c566.

Il est essentiel d'observer qu'il ne convient en aucun cas
de prendre 7 e5d4 pour ne pas permettre à vos pions
des établir de front et pour ne pas dégager votre C. dame

8 a2a4
a7a5

Ces pions pourrés deviendront de bons appuis et vont bien près

9 b4a3
b8c6

si 9 c8c6 10 c4d3 vous auriez gagné un temps

10 a3c2

10 d4d5 eut été malgré cela 10 c6b8 c.j. (mais 10 c6e8) 11 c4d3 ma
c7c6

12 c3c4
b8a6 ils auraient eu bonne partie

10 o-o 11 f1e1 c8d7 12 b2b3 e7e8 c.j. 13 c1a3 g8e8

La partie est égale leur jeu est à la vérité plus sou
& plus défensif mais vous n'avez aucun prétexte sur
eux et point d'espérance d'en avoir par la suite.
Ils ne doivent jamais prendre le P. d4 mais tâcher prendre le
leur e5.

~~leur e5~~ Observons que la même défense et exigue du début des deux
pour du 10i peut être amenée dans l'ordre suivant. e2e4 4c4
~~4 g1f3 m11~~ (si 4 d2d4 c8e7 bien) 5 d2d1 d8d7 etc. e7e5 f8c5 c2c6
d4d6

94

Schl.

7 — d5d6 W

Si 7 — 8 e4e5 / f6g4 (8 — f6e8 9 c1g5 mat 8 — f6h5 9 c3d5 e5d8 10 c1g5 mat)

9 c3d5 / c5f2+ (9 — e5d8 10 c1g5 mat) 10 — e5c5 11 d1d4 / c5d4+ 12 — g4f2+ d3d4+ mat

W 8 e4e5 / d6e5+ 9 — f3e5+ 10 — f1e1 / c8e6 (Si 10 — e5d6 11 d1b3 d4)

W 11 c4e6+ / f7e6+ 12 d1b3 / ~~c5e6~~ 13 e5f3

Mais suivant — ~~f3g5~~ vous regagnerez votre P. avec un jeu Supérieur.

Pour clore la théorie de cette défense j'ajoute qu'elle peut être également amenée dans l'ordre suivant:

~~1 e2e4 / e7e5~~ 1 — d5d6 W

Variante au 3me coup du second joueur

1 e2e4 / e7e5 2 — f1c4 / g8c5 3 — c2c3 / c5b6 W

Coup que les auteurs n'ont point mentionné, conduit à peu près aux mêmes combinaisons que 3 — d8e7 et nous semble renforcer un peu cette défense. Vous n'aurez plus d'avantage maintenant à jouer 4 d2d4 à cause de 4 — d8e7. Vous devez continuer ainsi 4 — f3g5 / d7d6 5 d2d4 / d8e7 (c'est obligé de leur part) 6 — c, [illegible]

~~ma~~ ainsi dans les parties précédentes. Toute autre méthode d'attaque vaincue éloigné de ces combinaisons les plus avantageuses que vous jugerez obtenir

P. ex. si 4 g1f3 5 o—o g8f6 c.j. (si 5 h2h3 g8f6) 6 d2d4 ~~b5c6 7 d7c6 c6c5~~ 7 si d4e5 d6e5 8 d1d8+ c6d8 9 f3e5 f6e4 = si 7 c4b5 c8d7 (7 c1g5 h7h6 8 b5c6 d7c6 (8 d4e5 c6e5)) 8 d4e5 f6e4 c.j. 9 e5d6 d8d6 10 d1d6 e4d6 11 f1e1 d6e4 = Enfin si 4 d1h5 d8f6 5 g1f3 d7d6 6 si d2d4 d8c6 ~~votre~~ (votre comparaison était 6 d2d3 ou 6 o—o alors 6 f6g6 =) ou bien 4 d8e7 5 g1f3 g8f6 c.j. 6 h5e5 c5f2+ 7 e1e2 e5e2 8 f3e5 f2b6 9 c4f7+ e8e7 10 f7h3 d7d6 11 e5c4 f6c4 =

En comparant notre analyse de la défense française à celles données dans les ouvrages, on jugera combien les coups d'attaque qu'on peut jouer sont faibles et dans quelles difficultés ~~le second joueur peut être engagé par~~ le début des deux jeux

le début des deux jeux peut engager le Second joueur.

Début XXVI.

(X) NB

Gambit Ducentre et de l'aile de Mr. Petroff.

1.- $\frac{e2e4}{e7e5}$ 2 $\frac{f1c4}{f8c5}$ 3 $\frac{c2c3}{d8e7}$ 4 $\frac{g1f3}{d7d6}$ 5 $\frac{d2d4}{}$ gr

C'est un gambit ducentre depuis longtemps pratiqué par l'école anglaise. Il est ~~au contraire de l'accepter~~, théoriquement parlant, avantageux de l'accepter, cependant si on tenait à l'éviter voici comment il faudrait (ce nous semble) continuer: 5 —— $\frac{}{c5d6}$ 6 $\frac{o-o}{c8e6}$ 7 $\frac{}{c8g4}$ 8 $\frac{}{g8f6}$ mentionnons à des combinaisons peu avantageuses pour le défenseur comme nous avons vu) 7 $\frac{c4d3}{e6g4}$ (si 7 $\frac{}{c4e2}$ également 7 $\frac{}{e6g4}$) 8 $\frac{a2a4}{a7a5}$ 9 $\frac{c1e3}{g8f6}$ 10 $\frac{b1d2}{b8d7}$ = car si 9 $\frac{b1a3}{g8f6}$ 10 $\frac{a3c2}{h7h6}$ 11 $\frac{b2b3}{o-o}$ 12 $\frac{c1a3}{b8c6}$ bien

5 —— $\frac{}{c5d4°}$ 6 $\frac{o-o}{d4c3°}$ gr

(X) NB Brauntkäufer ohne Vorgabe Vollte ungefähr gleiches Gambit ~~des~~ ducentre nicht in allen Zeitungen, Journalen Vorgabe Partien.

Gambit du centre et de l'aile de de Mr. Petroff (Début XXVI).

Début XXVI.

Gambit du centre et de l'aile de Mr. Petroff.

1 e2e4 e7e5 2 f1c4 f8c5 3 ~~d2d3~~ ~~d7d6~~ 4 ~~c2c3~~ ~~d8e7~~ 3 c2c3 d8e7 4 g1f3 d7d6 5 d2d4

~~Nous avons vu que cette seconde coup de défense n'est~~
pu également jouer ces coups dans cet ordre 3 c2c3 d8e7 4 g1f3 d7d6 mais
alors la défense eut été obligée comme plus haut, car
ils auraient ~~il~~ pu, au lieu de 3 ~~d2d3~~ sortir 3 ~~d8e7~~ d8g5. Dans le début des deux
fous du Roi ~~le premier joueur~~ l'attaquant a donc toujours en sa
puissance d'amener la ~~d~~ situation du début, et comme
cette situation, quoique ~~paraissant~~ dangereuse pour le second
joueur, est exclusivement défensive, on peut déjà en
conclure que la défense du début III est préférable.
Cette conclusion sera confirmée par le gambit du
centre ~~et de l'aile~~ de Mr. Petroff ~~avec le pion~~
~~extérieur attaquant~~ qui est la plus forte et la plus
~~brillante attaque que le premier joueur puisse tenter dans~~
~~début des deux fous du roi~~.

~~C'est un gambit du centre~~ 5 ~~d2d4~~ ~~Si~~ longtemps
~~le coup était le simple gambit du centre depuis~~
~~longtemps~~ pratiqué par l'école anglaise. Il est, théoriquement parlant, avantageux de l'accepter. Si on le refuse alors 5 ~~e5d4~~ 6 c8g4 ~~f6e5 g4f6 d1a4 b8d7~~ on rentrerait dans une variante ~~précédente~~ du début ~~des rapides~~ 9 g2g3° f6e4 10 f1e1 e4d6 (si 11 c3c4 a8d8) la partie devient à peu près égale
sans avantage décisif d'une côté ou de l'autre.

5 e5d4° 6 d4c3°

C'est le compliment. Les ~~auteurs~~ auteurs, conseillent de jouer 6 d4d3 Encourageant à leur faire de plus grands progrès par ce sortir votre C. de la D. mais abandonnant l'avantage de la position sous le contrôle de votre côté avec la ligne de votre D. Découverte. Aubin de cela si 6 d4c3° 7 b1c3° c7c6 cj. vous auriez certainement eu le ~~plus~~ ~~avantage~~ d'attaque, mais vos plus grands efforts ne suffiraient pas pour entraver la position de ~~l'~~ l'adversaire, ~~encore moins~~ il pourrait vous le faire P. ex. si 8 e4e5 d6d5 11 8 c1f4 c8e6. 9 c4e6° f7e6° (9 d4d3 e6e4 10 d3c4° cdc4 11 b1c3 f7f6 12 a1d1 b8a6 puis ... ~~Le commencement donne~~ ~~Le commencement donne~~ ~~Le commencement donne~~

~~Cette position donne trois bons coups~~

~~Si 8 8~~ (13 c8d7 14 c3g4° e7f6 15 c1g5 ma1) 14 e4e5 f6d5 15 c3c6° d5b6 16 f6h6° ga1

gr 11 c6b7°
~~c8b7°~~

L'attaque 11 a4c2° b7c6° 12 c2c6° a8b8 est à bien prendre fort.

gr 11 —— c8b7°

Si ne prennent pas 11 —— c2b1°D. pour éviter l'attaque
de votre T. 12 a1b1° c8b7° 13 b1b4° au lieu de 13 a1b4° qui
eut pour avenir de nouvelles complications. Car
après 11 —— c8b7° vous ne pouvez sans perte prendre
le pion c2 # ou sortir votre C. de la D.

gr 12 a4b4° c2b1°D. 13 a1b1° b7c4°

C'est le meilleur coup. Si 13 —— ils jouent
~~Si 13 ——~~ a8b8
les deux pièces, Si 13 —— b7c6 14 f1e1 g8f6 15 f3d4 e5d7 (15 —— c6d7
16 b4b7 prise) 16 e4e5 f6d5 17 b4c1 d5e7 18 c1a3 mieux.

gr 14 f1e1 ——
f7f5

Si 14 —— d6d5 15 b4b7 (15 —— e7d8 16 c1a3+ g8e7 17 f3e5 ma1)
~~15 c3g4 (15 —— e7d8 16 c1a3+ g8e7 17 f3e5 ma1)~~
~~18 g5e4° d5e4° 19 e4e5~~
19 b7a7° e5d7 20 c1a3+ g8e7 21 b1c1 ma1 Si 21 —— c4f3° 22 g2f3° si 21 —— e8c8 22
f3e5 et

gr 15 f3g5 e7d7 16 g5e4° f5e4° 17 b4c4° a8c8

Si 17 a8c8 — 18 c4e8° d7e8° — 19 c1e8° f8e8° — 20 b1b8 + meurt

gr 18 c1a3 g8f6 — 19 e4c4

Vous regagnez votre pion sans aucun pion
donnez toujours le meilleur jeu

Variante au 10me coup des Seconds joueurs.

1 e2e4 e7e5 — 2 f1c4 f8c5 — 3 c2c3 d8e7 — 4 g1f3 d7d6 — 5 d2d4 c5d4° — 6 c3 d4c3° — 7 b2b4 c5b4° — 8 d1a4+ b8c6 — 9 c4b5° c3c2

10 b5c6+ e8d8 mll. — 11 c6e7° c8e7° — 12 a4b4° c2b1D. — 13 a1b1° f7c4° c.j.

Si 13 b7c6 — 14 f1e1 g8f6 — 15 c3d4 e7d7 — (15 c6d7) — 16 b4b7 vous regagnez le P.
avec le meilleur jeu) — 16 e4e5 f6d5 — 17 b4c4 d5e7 — 18 c4f7° mat — Si 13 a8c8

14 f1e1 g8f6 — 15 c1a3 h7e8 — 16 e4e5 f6d7 mat — (16 f6d5 — 17 b4b4 mat) — 17 e5b6° mat

14 f1e1 f7f5

Si 14 g8f6 — 15 b3e5 d6e5 — 16 b4b7 vous gagnez la pièce si 14 d6e5

15 b4b7 a8c8 — 16 d3e4 e7d7 — 17 e5c4° d7c4° — 18 c1e5 d8e8 — 19 b1d1 e8f8 — 20 e1c4° f8f8 — 21 g2g4 f6e4

15 b3e5

Observez ici également le meilleur jeu — 15 c1e5+ puis — 16 f3d7 mat
ce qui fut remarqué par Buchanan

15 e7d7 — 16 e5c4° f6e4° — 17 b4b7 a8c8 — 18 e1c4° g8f6 — 19 c1e5 h8e8 c.j.

Si 19 c7c6 — 20 d7d7+ d8d7° — 21 b1b7+ c8c7 — 22 b7c7° d7c7° — 23 c4e7+ bien

Défense exacte ~~[illegible]~~ de ce début.

~~[illegible]~~

1 c2c4 c7c5 2 d2d4 c5xd4 3 c2c3 d4c3 4 g1f3 d7d6 5 d1d4 c8d4° 6 c3xd4 g8f6 7 b1c3° b7b6

La vraie défense consiste à ne pas accepter le second gambit, alors :

7 ——— c5c6 8 b1c3°

Actuellement, il ne peut être question de 8 ——— à cause de 9 c1f4 b6c7 10 d1d4 pour a1d1, ~~[illegible]~~ mais 8 ——— c8g4 9 c3d5 e7xd7 (9 e7xd8 10 d5c6° a7xb6° 11 d1d5 etc.) 10 a2a4 g4f3° 11 g2xf3° a7a5 (11 ——— c7c6 12 d5c6° a7xb6° 13 d1d4 etc.) 12 d5c6° ——— c7xc6° 13 d1b4 etc. Dans les deux cas, vous regagneriez le P. du gambit avec la meilleure position. 8 ——— n'est pas non plus avantageux c8c6

alors 9 c3d5° c6d5° 10 c4d5° c7d7 11 c1b2, on arrive à une situation très-semblable à une variante connue du gambit écossais (voyez le III livre) dans laquelle le second joueur, à cause de sa situation embarrassée et désavantageuse ne pourra tirer aucun profit de son pion de plus. Si, au 9me coup, ils n'avaient pas pris votre C. mais votre D. les conséquences eussent été bien plus défavorables pour eux ; nous les avons développées

au long, mais nous les ~~rom~~ mettons pour
abreger. Le compas juste du second jaccin est
à votre avis :

9 8 / g8f6

Si actuellement 9 c195 / c8c6 10 c3d5 / e6d5° 11 e4d5° / ° ° 12 f1e1 / e7d8

Si 9 e4e5 / d6e5° 10 f3e5° / ° ° ils commencent tous deux par
une position égale, enfin si :

9 g1c3 / f6d5° 10 e4d5° / ° ° 11 c1b2 / c8g4 12 a2a4 / a7a5 13 f1e1 / e7d8

Votre attaque a été bien entendue de plus.

11 d4e° 12 d5c7° + 13 g5f7° + 14 g7h8°
6d4° e8d8 d8c7

Vous avez gagné l'échange. 13 c7a8° est
été moins bon.

Début XXVIII.

gr 1 e2e4 2 f1c4 3 g1f3
e7e5 f8c5

Cette attaque (que n'a jamais été convenablement appréciée par les auteurs nous semble plus vigoureuse
que 3 c2c3. Vous évitez par là leur défense la plus forte
3 — d8g5 celle de Mr. Lewis 3 — d7e5 qui, quoique hasardée
donne l'avantage mène à de longues complications
où la moindre faute de premier joueur peut lui devenir funeste.
Car si 3 — d7e5 4 c4d5° 5 b1c3, vous conservez ici sans aucune peine
votre pion de plus. La fameuse attaque du Cavalier dans le
début de Lewis provenant de ce que le pion c7 sur c3
gênait la sortie de C. de la D. et aurait à la D. adverse
le danger de d3.

gr 3 — d7d6

C'est leur meilleur coup possible. Pour 3 — g8f6 voyez la variante.
Si 3 — b8c6 ils réduiraient au jeu des pions
moins favorable à la défense que le début
actuel.

gr 4 c2c3
g8f6

Leur coup juste est 4 — d8e7 pour lequel vous trouverez le début XXV.
Pour 4 — d8f6 voyez le début XIX qui le prouve
mauvais. Si 4 — c8g4 5 d4f3 vous gagnez un pion. Si 4 — c8e6

5 c4e6° / f7e6° 6 d6b3 / d8c8 7 f395 / e8e7 8 95e6° / si c8e6° 9 6367° / mal

Coque et queue votre pantin ne bat pas encore mauvais
je crois pourtant qu'elle est vicieuse en tant qu'il faut l'être.

Si 4 g8e7 5 f395 / b6d5 (6 — 7 d6h5 / mal) 6 e4d5° / f6d5° 7 95f4° / e8f4° 8 d4f3+ / f7e6

9 d2d4 / c5b6 10 — leur jeu n'est pas acceptable de défense. Le
contre-gambit 4 — / f7f5 est entreprenant hasardé alors 5 d2d4 c.f.
menaçant de jouer f395 si 5 / c5d4° 6 f395 / d8e7 (7 mal / si 5 — 95e4° 6 f3e5° / mal
Le pantin est perdu / est forcément compromis
pas le pantin. ni pensez pas votre affaire

gr 5 d2d4 / c5d4°

Ils étaient obligés de prendre ainsi 5 — / c5b6 6 d4e5° / f6e4° 7 c4f7+ / mal

gr 6 c3d4° / c5b4+

Pour 6 — / c5b6 voyez le renvoi.

gr 7 c1d2 / b4d2° + 8 b1d2° / d6d5

Si 8 — / f6e4° non 9 d2e4° à cause de 9 — / d6d5 mais 9 c4f7° + ce qui dérangerait
beaucoup. Mais si 8 — 9 c4d3 c.f. Vous ne tiendrez pas
difficulté à entendre vos pions doublés, ce qui vous assure
l'avantage de la position. Vous pouvez jouer encore autre
coup car si p.ex. 9 — / f6e4° et vos pions seraient rompus.

gr 9 e4d5° / f6d5° 10 d1b3 / e7c6 11 — / —

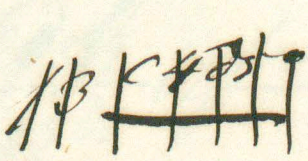
La situation est exactement la même que celle d'une variante
du début XVII avec la différence que vous avez le trait au lieu
de votre adversaire (ce qui vient au temps perdu d6d5), qui là-bas

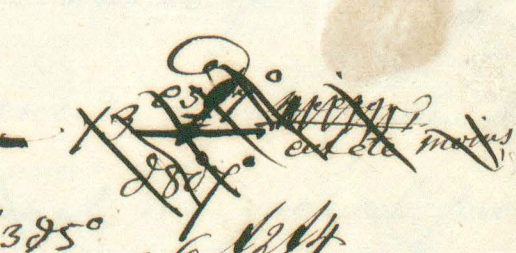
avait immédiatement joué ——— élargissant la voie à
d566
ses pièces de l'aile. Ici la différence est immense,
toutes vos pièces sont sortées, tandis que les siennes ne
sont pas encore entrées en ligne et comme vous avez
le trait vous pouvez ~~de~~ longtemps encore ~~les tenir enfer-~~
~~mées~~ ~~voyagement~~ ou, du moins, les devancer sur tous les points.

gr 12 f3e5
b8d7

Si 12 —— d566 ou —— c8e6 ils perdent un P. Si 12 ——— 13 e5d3 ——— 14 f4d5°
f7f6 g8h8 d8e5°

(14 ——— 15 d3f4°) 15 b3d5° ——— 16 d3f4 ——— 17 f1e1 ——— 18 f4e6 ——— etc.
c6d5° c6d5° f8d8 g7g6 h8f7



~~Vous pouvez jouer~~  ou cède matins.

gr 13 c4d5° ——— 14 d4e5° ——— 15 b3d5° ——— 16 f2f4
d7e5° d8d5° c6d5°

Vous avez l'avantage du trait et de la position.

Renvoi au 6ème coup du second joueur.

gr 5 d2d4 ——— 6 c3d4° ——— 7 b1c3
e5d4° c5b6

C'est le coup juste pour maintenir vos pions au centre.

gr 7 ———
c8g4

Si 7 —— 8 c4d3, comme on l'a expliqué plus haut.
o-o

gr 8 c1e3 ——— 9 c4d3 ——— 10 d3c2 ——— 11 g2f3°
o-o b8c6 g4f3°

avait ~~pouvait~~ immédiatement joué d5c6 ~~[illegible]~~
et changé par la vue pièce de l'aile à celle d'à côté
et ici nous toutes vos pièces sont sorties, tandis que
deux des siennes ne sont pas encore ~~du~~ entrées en
ligne, et comme vous avez le trait vous pouvez longtemps
encore empêcher ce dégagement en dressant des obstacles sur
tous les points. P. ex. 12 f3c5, comme il ne peut ni
prendre cette pièce, ~~d8d7~~ ni d5c6 ni perdre une pièce, ni
~~12 b8d7 13 c4d5 d4c5° 14 d4c5° 15 b3d5° c6d5° sans vous donner le meilleur jeu~~ il ~~pourra peut-être~~
~~12 f8c5 13 c4d5 d4c5° 14 d4c5° 15 b3d5° c6d5°~~ sans vous donner le meilleur jeu il pourra peut-être
~~12 f8c5~~ 12 c5d6 ~~

Vous avez bien joué, à cause de vos pions de rejet. ~~à cause de vos fous de centre~~ Le pion doublé f3 ne vous fait aucun tort. Il soutient votre centre et ouvre à votre ~~T.~~ une ligne d'attaque avantageuse sur le R. à deux.

Variante au 3me coup du second joueur.

gr 1 e2e4 / e7e5 2 f1c4 / f8c5 3 g1f3 / 98f6 mv. 4 f3e5° / f6e4°

~~Ce coup est évidemment mauvais.~~

~~4 f3e5° / f6e4°~~

Si 4 — d8e7 5 c4f7°+ / e8f8. (5 — e8d8 et nous bon) 6 d2e4 / d7d6 (6 — f6e4° 7 d7d6 8 f7c4, on arrive à la même situation) 7 f7c4 / f6e4° 8 d6e5° 9 d4c5° / e4c5° mieux ~~Blanc a un bon jeu~~.

gr 5° c4f7°+

Si x 5 d2d4 ~~on est ramené aux combinaisons précédentes~~

6 c4f7°+ / e8f8 7 — ~~on est ramené aux combinaisons précédentes~~ on revient à ce qui précède.

gr 5 — e8f8

Si 5 — e8e7 6 d1e2 / c5f2°+ 7 e1f1 / d7d6 8 e2e4° / d6e5° 9 e4e5°+ mal

gr 6 d1f3 / c5f2°+

Si 6 — d8f6 7 f3e4° / f6f2°+ 8 e1d1 / d7d6 9 e5g6+ / f8f7° 10 g6h8°+ etc

gr 7 e1e2 / d7d6 8 f3e4° / d6e5° 9 h1f1 / mal

~~Pour avec Caractère.~~

Zwischen diesem und dem nachfolgenden muß ein Zwischenraum von einer Zeile gelassen werden.

Comme exemple d'un début des deux Dames, nous avons à offrir à nos lecteurs une partie à jamais mémorable dans les fastes de l'échiquier. Cette partie fut jouée, en 1835, par Mr. Petroff contre le club entier de Varsovie, réuni en conseil.

Loin d'être composé de joueurs médiocres, ce club compte dans son sein nombre d'amateurs éminens, dont deux d'une très-grande force, Mrs. Hoffmann et Petrofsky(x). La lutte s'était déjà prolongée pendant trois séances sans avoir pu être entièrement décidée, lorsque des circonstances d'une nature délicate, mais absolument étrangères au jeu des échecs, la suspendirent à l'éternel regret des amateurs. Cependant à l'issue de la troisième séance, on se trouvait engagé dans une fin de partie dans laquelle Mr. Petroff avait un pion de plus, avec une disposition des pièces qui devait, selon nous, lui assurer la victoire. Les connaisseurs des différens pays jugeront d'ailleurs cette question.

Mr. Petroff avait eu le trait.

(x) Mr. Petrofsky s'est souvent et avec succès mesuré à Paris avec Mr. Labi et feu Boncourt. Labourdonnais le ~~croit de force~~ ~~Mr. Walker~~ jugeait d'une force égale à celle de Mr. Walker.

Première Séance.

1 e2e4 / e7e5 — 2 f1c4 / f8c5 — 3 c2c3 / d8e7 — 4 d2d3 / d7d6 — 5 d1e2 / c8e6 — 6 c4e6° / e7e6° — 7 f2f4 / f7f6 — 8 g1f3 / b8d7 — 9 d3d4 / c5b6

10 o—o / g8e7 — 11 f4e5° / d7e5° — 12 g1h1 / e5f7 — 13 f1e1 / c7c6 — 14 c1f4 / o—o — 15 b1d2 / e6g4 — 16 f4g3 / f8e8 — 17 e2d3 / f6f5 — 18 e4e

19 e5d6° / e7g6 — 20 g3f2 / f7d6° — 21 d2c4 / d6c4° — 22 d3c4+ / g8h8 — 23 c4f7 / e8b8 — 24 e1e4 / g4c8 — 25 a1e1 / c8g8 — 26 f7d7 / g6f8

et à la fin de cette séance, le club se trouve re
lé sur tous les points et poursuivi jusque dans ses re
chemins.

Deuxième Séance.

27 d7g4 / f8g6 — 28 h2h4 / b6d8 — 29 h4h5 / g6f8 — 30 g4f4° / d8f6 — 31 g2g4 / h7h6 — 32 b2b3 / f8h7 — 33 f2g3 / b8f8 — 34 f4

35 h1g2 / h7g5 — 36 f4g5° / f6g5° — 37 e3e2 / a8d8 — 38 e4e6 / g5f6 — 39 e2e4 / f7d7 — 40 g3d6 / g8f7 — 41 e1e2 / g6g5.

Le club s'est habilement et avec mesure relevé
pendant cette séance. Mais son redoutable ad
saire a gagné un pion par son attaque, tout en
conservant ~~l'égalité de la~~ une forte supériorité de
position.

Troisième séance.

42 c3c4 / f7f6 — 43 c4c5 / f6e6° — 44 e4e6° / d7e6° — 45 e2e6° / h8g8 — 46 g2f3 / g8f7 — 47 e6e4 / g7g6 — 48 h5g6° / f7g6° — 49 a2a / d8d7

50 f3e2 / h6h5 — 51 g4h5° / g6h5° — 52 e2d3 / h5g6 — 53 d3c4 / d7h7 — 54 e4e2 / g6f5 — 55 d6d8 / a7a6 — 56 e2e5+ / f5f6 — 57 d8d6 / g5f4.

J'ajouterai, en quittant ce mémorable défi, que je

ne connais rien de plus approchant de l'inimitable mo-
dèle de Philidor que le jeu du premier joueur dans cette partie.
Les pièces ne sont jamais sorties devant les
pions, la sortie du C. du R. est très-heureusement
remplacée au 3me coup par un magnifique garnit de
R. et la régulante ainsi que ~~la persévérante~~ conséquen-
ce de tous les mouvemens ne laissent rien à désirer
du commencement jusqu'à la fin. Mr. Petroff a
toujours proposé une alternative sans bornes pour
Philidor, qu'il plaça au-dessus de tous les joueurs
anciens et nouveaux. C'est au point que, dans
un traité publié sur les échecs publié en 1825,
il s'abstient de toute innovation, qu'il ne
saurait, jamais avoir selon lui qu'une importance secondai-
re. ~~Il n'y donne~~, en conséquence, qu'un
~~Le passage donne~~ exposé théorique complet du principe
des pions et de l'élucidation entière par des commen-
taires détaillés sur les parties classiques et les
fins de partie ~~de Ph.~~ contenues dans Philidor.

Fin du livre II et du
premier volume.

Am Lieb. d. Laud

102.155

Table des Matières Du Ier volume.

Dédicace

Discours préliminaire

Introduction

Théorie générale et classification des débuts — 1

Mémoire sur les Lois du jeu des échecs — 28

Livre I. Section I.

Débuts du côté de la dame — 42

~~Section II~~ Livre I Section II

De plusieurs débuts incorrects — 73

~~Section III~~ Livre I. Section III — 89

Livre II. Section I — 102, 103.

~~Section II.~~ Livre II Section II

Début des deux Fous du Roi — 136

Début

1 c2c4 e7e5 2 f1c4 f8c5 3 c2c3 d8e7

Ce coup est très-bon mais moins vigoureux que 3 ... d8g5 qui constitue une espèce de contre-attaque. Ici vous vous bornez trop exclusivement à la défensive et vous nous envahissez champ aux attaques de l'adversaire comme nous verrons.

4 g1f3 d7d6

C'est le coup juste. En jouant 4 ... d8c6 vous réduisiez au jeu moins favorable à la défense. Philidor faisait jouer ici 4 ... g8f6 variante qu'on reproduit encore dans les ouvrages mais qui doit être bien décidément rejetée, ce coup ne pouvant en aucune façon résister à l'attaque du gambit de centre. Voyez le renvoi.

5 h2h3

Quelque estimé qu'ait été ce coup par l'école anglaise il est indispensable dans toutes les parties où il s'agit d'établir ou de soutenir des pions au centre. L'arrivée du fou sur g4 dérangerait tous vos projets d'attaque. Vous pouvez hasarder immédiatement ici l'attaque du gambit de centre, nous en parlerons en détail dans le début.

5 ... g8f6 [illegible]

L'avancement des pions est un élément essentiel de la défense et l'adresse de [illegible] qui porte le [illegible] immédiatement après que vous aurez poussé d2d4) ou 4 ... c8e6 voyez la variante.

S'ils avaient à ce coup opposé leur F. de la D. voilà ce que vous auriez du faire

6 h7h6 c. 7 d2d4 c8e6 8 e2d3 f8f6 9 c8f6 e6d7 10 c1e3 11 b1d2 c8e6

(quoiqu'ils fassent toujours 7 d2d4) 7 d2d4 c5b6 8 c1g5 (si 8 d4e5 d6e5

non 8 f6e4 à cause de 9 d1a4+ et si actuellement 9 f3e5 e6h3 contre

10 e5f7 h3g2 et contre 10 h1h3 et 8 e2d3 e7e5 non 8 ... ou 8 ... à cause de

9 c1g5 mieux, car si 9 h7h6 10 g5h4 11 d4e5 etc.

h7h6

Si act. 8 e5d4 9 c3d4 mal si 8 h7h6 9 g5h4 9 e5d4

10 h4g6 e7g6 11 c3d4 (mieux) 10 d4e5 d6e5 11 h4g3 (mieux si f6e4 12 d2d3

L'avancement de ce pion est un élément essentiel de la défense il restreint l'activité de votre F. de la D. qui porté sur g5 (immédiatement après que vous auriez poussé d2d4 ~~est~~ ~~le~~ leur eut causé une gêne insupportable.

Si 6 c8e6 vous auriez pu jouer ... et peut-être auraient-ils ... à cause de ...

7 c4e2 h7h6 cj. 8 d2d4 c5b6 9 e2d3 c6d7 (9 d4e5 d6e5 10 f3e5 e6a2 11 a1a2 un pauvre ... et l'on serait revenu à la situation d'une variante de ce début. Si 6 c8e6 7 c4e6 ...

(non 7 f1e6 à cause de 8 d2d4 e5d4 9 c3d4 c5b6 10 ... mieux) 8 si ... e6g6

Si 6 c8e6 7 d1b3 e6c4 8 b3c4 b8d7 bien car si 8 b3b7 c7b6 cj. 9 b7a8 e7c7 puis c4 c4a6, a6b7 et l'on regagne la D.

Si 6 f6e4 7 d2d4 c5b6 (7 e5d4 8 c3d4 c5b6 9 f1e1 mieux) 8 f1e1 et alors 8 ... (8 f5 ou f6) 9 c4d5 pièce x.

7 d 2 d 4
c 5 6

Il est essentiel de remarquer que l'on ne devra jamais prendre 7 e 5 d 4 e pour ne pas établir des pièces de pont et dégager celle 6. de la 2.

8 a 2 a 4
a 7 a 5

Ces deux pièces sont bien jointes de pont et d'autre. [illegible]

9 9 b 1 a 3
b 8 c 6

Si 9 — 10 c 4 d 3 — Nous avons gagné un temps.
c 8 c 6

10 a 3 c 2

10 d 4 d 5 est été rejoint alors 10 — 11 c 4 d 3 m 11. — 12 c 3 c 4
c 6 8 c j. sur c 6 8 c 7 c 6 6 8 a 6 b a

10 — 11 f 1 e 1
o — o c 8 c 7

Ex
Biblioth. Regia
Berolinenſi.

II